mampato

Precio Eª 3,50
Recargo Aéreo Eª 0,20
Precio Perú S/10.00
Precio Argentina M$N 130

AÑO I Nº 24

EL MENSAJERO DE RANCAGUA · GRECIA
EL TESORO DE LA ARMADA INVENCIBLE

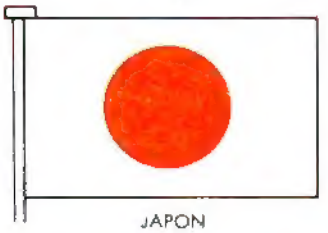
Banderas del Mundo

QUINTA PARTE: ASIA Y OCEANIA

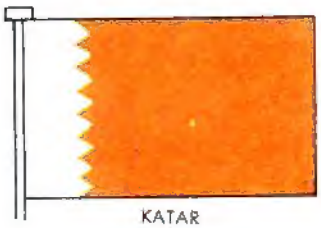
IRAK

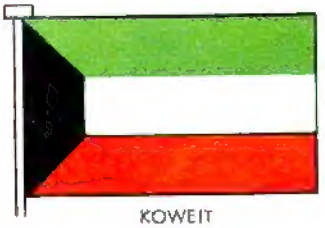
IRAN

ISRAEL


JAPON

JORDANIA

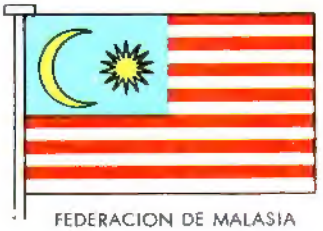

KATAR


KOWEIT

LAOS

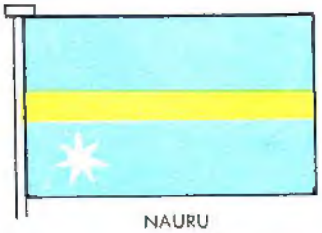
LIBANO

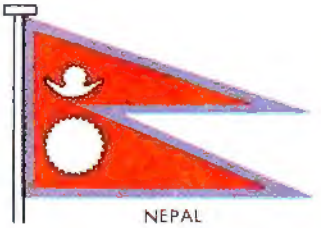
MAURICIO


FEDERACION DE MALASIA

ISLAS MALDIVAS

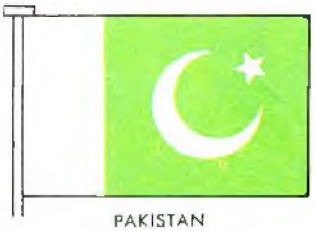
MONGOLIA

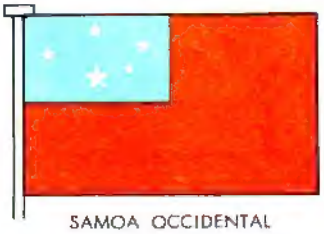

NAURU

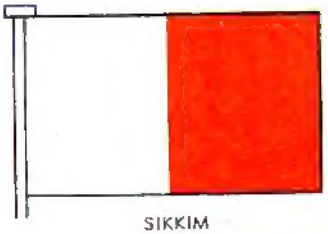

NEPAL

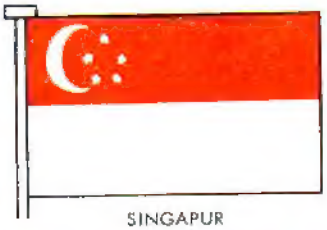
NUEVA ZELANDIA

OMAN


PAKISTAN

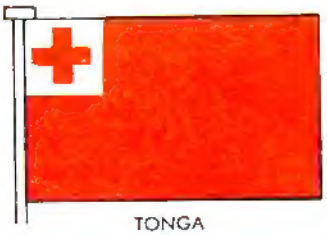

SAMOA OCCIDENTAL


SIKKIM


SINGAPUR

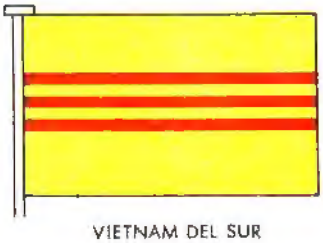
SIRIA

TAILANDIA


TONGA

TURQUIA

VIETNAM DEL NORTE


VIETNAM DEL SUR

YEMEN

YEMEN MERIDIONAL

mampato

REVISTA QUINCENAL ILUSTRADA

AÑO I — Nº 24

HISTORIAS Y CUENTOS

El Mensajero de Rancagua 4
Historia del Far-West 14
Charles Darwin 16
El Tesoro de la Armada Invencible 23
Rincones del Mundo 36

LAMINAS

Portada: El Mensajero de Rancagua 1
Banderas del Mundo 2
El Far-West 28
Flora y Fauna (Sabana africana) 30
Historia de Chile en Láminas 56

HISTORIETAS

Mampato 9
Máximo Chambónez 17
Agente Submarino 32
Howard Flynn 40
Corentin 46

ENTRETENCIONES Y VARIOS

Inventos 13
Mampatograma 41
Al Aire Libre 42
Hobbies 44
Por Aquí y Por Allá 49
Deportes 50
Juegos 52
Cine, Discos y TV 53

DIRECCION: EDUARDO ARMSTRONG
REDACCION: ISABEL ALLENDE y ERNA BORNECK
ILUSTRACIONES: EDUARDO ARMSTRONG y THEMO LOBOS
DIAGRAMACION: JORGE GALASSO.

EDITADA POR EDITORIAL LORD COCHRANE S. A. REPRESENTANTE LEGAL: CARLOS FERNANDEZ COX. DIRECCION Y REDACCION: AV. PROVIDENCIA 711 — CASILLA 611 — TELEFONO 258888. SANTIAGO DE CHILE

CORREO ARGENTINO | FRANQUEO PAGADO CONCESION 5397 | TARIFA REDUCIDA CONCESION . . .

el correo de los amigos

Señor Director:

En primer lugar quiero felicitar a los encargados, y especialmente al director, el de hacer esta hermosa, educativa e ilustrativa revista que es Mampato. Que ha servido como un libro más a todos los estudiantes de nuestro país y a los niños que se divierten con sus hermosas láminas. En segundo lugar le quiero pedir un favor: que el próximo Mampato sea especial, un número exclusivo de los viajes espaciales desde los sueños de Julio Verne hasta el viaje de la "Apolo XI". No importa el precio, pero servirá mucho a los estudiantes. Sin más que decirle, me despido muy cariñosamente.

Luis Riquelme M. Colo Colo 40, Los Angeles.

Estimado amigo:

Muchas gracias, amigo Luis, pero lo que tú nos solicitas es imposible. Los números de Mampato, como todas las revistas, se preparan con bastante anticipación. Ten paciencia, porque de todas maneras vamos a incluir el tema que nos pides, pero antes debemos estudiarlo bien para que resulte algo realmente interesante y novedoso.

Señor Director:

Mis primeras palabras sean para felicitar a esta hermosa revista, Mampato, por desempeñar una labor tan instructiva, muy especialmente en historia. Soy alumna de octavo año y nos han dado tareas sobre temas prehistóricos y Mampato me ha ayudado a solucionarlos como un buen amigo. Solicito a Ud. enviarme los números 6, 7 y 9, para lo cual adjunto el valor de éstos en estampillas, pues yo estoy deseosa de tener la colección completa.

Agradeciendo de antemano, le saluda muy atentamente a Ud.

Elisa Alvarez J., Curacautín.

Mucho te agradecemos tu carta, Elisa. Ya debes haber recibido las revistas que nos pides.

Señor Director de Mampato:

La presente tiene por objeto de saludarlo a Ud. y a todos los que laboran en esa prestigiosa revista, me refiero al querido Mampato. Felicitaciones muy sinceras, porque es una revista que está al alcance de casi todos. Es muy entretenida y educativa. Yo se la he comprado a mis hijos desde el primer número. Deseo de todo corazón que sigan con el mayor de los éxitos siempre. Al decir esto creo estar diciendo el mismo sentir de todos los que saben apreciar la calidad de una revista como Mampato.

Su lector de siempre

Manuel Manríquez R., Victoria.

Agradecemos sinceramente sus palabras, don Manuel, y ojalá que como Ud. afirma sea este el sentir de todos nuestros lectores.

NOTA IMPORTANTE:

Lamentamos anunciar a nuestros lectores que a partir del número próximo, el 25, Mampato valdrá E° 4. Esperamos que sepan comprender que al cabo de un año es imposible mantener el mismo precio. Muchas gracias.

El Director

El Mensajero de Rancagua

Los patriotas, al mando de Bernardo O'Higgins, se defendían atrincherados en la plaza de Rancagua contra los realistas que comandaba Osorio, muy superiores en número, fuerza y disciplina. La batalla, comenzada en la mañana del 1º de Octubre de 1814, había hecho estragos entre los patriotas, y si no llegaban refuerzos de la tercera división que mandaba Carrera, todos perecerían bajo las bayonetas realistas. Comprendiendo la situación O'Higgins, que observaba la batalla desde la torre de la iglesia de la Merced, pidió que trajeran a su presencia a un hombre que fuera capaz de llevar un mensaje a Carrera.

Un muchacho de escasos 20 años, con ancha sonrisa y ojos pícaros, se cuadró frente al general. Tenía el rostro ennegrecido de morder cartuchos y los labios secos de fiebre y de sed. Su expresión delataba la fatiga y su uniforme era un atado de harapos manchados de sangre y pólvora.

—Dragón, tengo una misión difícil que encargarle. De usted depende el destino de todos nosotros. Tiene que llegar hasta el General Carrera y entregarle un mensaje, esperar la respuesta y traérmela lo antes posible. Tendrá que cruzar dos veces las líneas realistas, dijo O'Higgins.

—¿Nada más, señor?, preguntó el soldado.

O'Higgins dio un respingo. ¡El joven dragón se per-

mitía ironías! Pero la expresión tranquila y seria del soldado le hicieron pensar que tal vez había oído mal.

—Arrégleselas como pueda, dragón. Que Dios lo ayude, por el bien de la Patria.

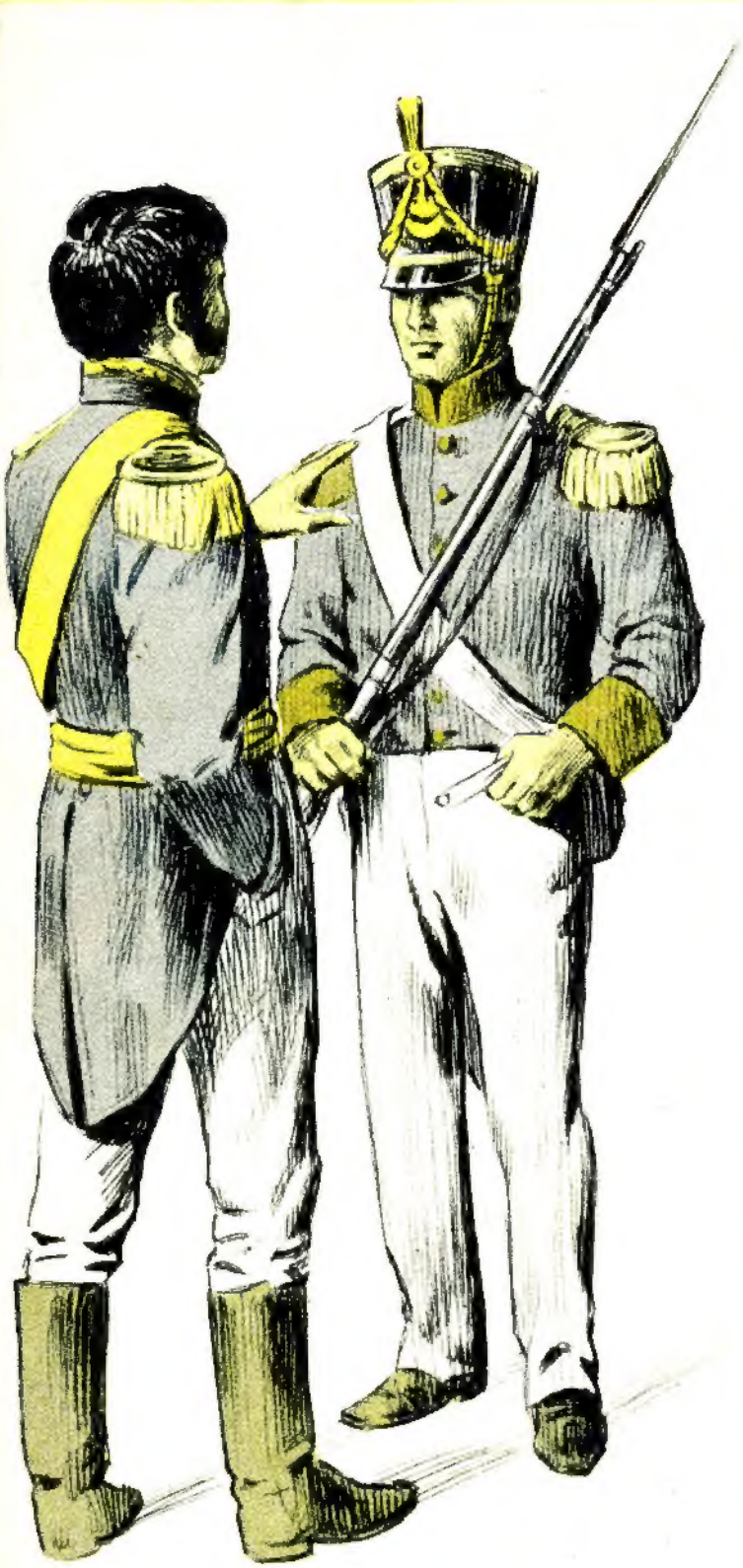
—Y por el mío, agregó el soldado tomando el papel que le entregó el general.

El joven salió de la iglesia de la Merced rascándose la cabeza. "¡Chis! ¡No es nadita lo que se le ocurre al general!" Se acercó a una de las 4 calles que defendían la plaza y vio a sus compañeros en acción. Los heridos cargaban las armas y los escasos defensores disparaban sin tregua desde las barricadas. Los que manejaban el cañón debían actuar con prisa, porque, en contacto con el hierro candente, la pólvora estallaba antes que le acercaran la mecha. Un traidor había cortado el agua de la acequia que proveía la ciudad y los hombres y las bestias clamaban por un trago de agua para calmar la sed. Tampoco había agua para curar los heridos ni para refrescar los cañones. Los gemidos de los moribundos se sumaban al estruendo de las armas, completando la visión infernal de la plaza. Los realistas se habían apoderado de las casas que rodeaban la plaza y la defensa se hacía cada vez más difícil para los patriotas, encerrados en un cuadrilátero muy estrecho, con pocas municiones y con la moral muy baja.

"Al general se le fueron los pavos esta vez, pensó el dragón. "Yo creo que nunca tuvo la intención de pelear en Rancagua y por eso no se preparó bien. Si ni siquiera se llevaron a las mujeres y a los críos!" Un estremecimiento sacudió al muchacho al pensar en su novia que dentro de la iglesia de la Merced rezaba con las otras mujeres y los niños. Era bien sabido que los Talaveras no eran muy finos para tratar a las damas cuando salían victoriosos en una batalla.

El joven dragón se dirigió a la desembocadura de una acequia que él conocía bien, por haber nacido en ese barrio de Rancagua. Sin vacilar se sacó el uniforme y se arrastró en paños menores por la acequia hasta salir de la plaza donde estaban sitiados los patriotas. "Mejor es que los realistas me vean en calzoncillos que con el uniforme patriota, aunque por mi bien preferiría que no me vieran de ninguna manera", pensó el dragón.

Protegido por la confusión, el humo y la oscuridad de la noche, el soldado logró cruzar las filas realistas, metiéndose en las acequias y los albañales. Después de más de una hora de sigiloso camino, reptando y andando a gatas, se encontró en las afueras de la ciudad. Saliendo en dirección norte, apretó a correr acortando camino hacia la chacra de Cuadra, donde estaba acampada la tercera división. Corrió la legua que lo separaba del campamento de Carrera y llegó semi desnudo, inmundo y jadeante junto a los centinelas que cuidaban la entrada.



—Arrégleselas como pueda, dragón. Que Dios lo ayude, por el bien de la Patria.

En la noche se veía a lo lejos el resplandor rojizo de los incendios y se oían los tiroteos en la ciudad.

—¡Rápido! ¡Traigo un mensaje del general O'Higgins! ¡Estamos fritos en la Plaza de Rancagua!

Lo llevaron ante Carrera después de ponerle una capa en los hombros y darle un trago de agua. El muchacho saludó militarmente y le pasó el mensaje que traía.

Carrera leyó en voz alta: **"Si vienen municiones y carga la tercera división, todo es hecho".**

—Cuénteme, soldado, las noticias de la batalla, dijo Carrera.

—Las cosas andan como la mona, mi general, perdonando la expresión. Los patriotas pelean como fieras, pero hay tres realistas por cada uno de nosotros. Tampoco tenemos municiones suficientes, ni agua para los hombres y los cañones. La moral está por el suelo. Nunca debimos atrincherarnos en la Plaza, porque ahí estamos acorralados como ratas. Las mujeres y los niños encerrados en la iglesia ruegan al Señor para que haga algún milagro. Pero según veo yo las cosas, Dios debe ser realista, porque de milagro no hay ni asomo . . .

Carrera escribió la siguiente respuesta que entregó al soldado: **"Municiones no pueden ir sino en la punta de las bayonetas. Mañana al amanecer hará sacrificios esta división. Chile para salvarse necesita un momento de resolución".**

El dragón saludó y emprendió el regreso a Rancagua. En la noche se veía a lo lejos el resplandor rojizo de los incendios y se oían los tiroteos en la ciudad. Hacía frío, pero el muchacho no lo sentía. Le corría el sudor por la frente mientras avanzaba escondiéndose entre los arbustos y los árboles para no ser sorprendido por los realistas que patrullaban los alrededores de la ciudad sitiada. La batalla seguía su curso, aunque menos intensamente, porque las tropas realistas se aprontaban para el gran asalto al amanecer.

Protegido por la oscuridad, y gracias a su amplio conocimiento del terreno y a su buena estrella, el joven dragón logró cruzar las filas realistas y meterse en la acequia que lo llevó hasta el interior de las barricadas de la Plaza, donde los patriotas vivían momentos de pesadilla.

Eran las dos de la mañana cuando le entregó a Bernardo O'Higgins el mensaje de Carrera.

Al día siguiente, a las 11 de la mañana, en medio del ruido ensordecedor de las armas, se escuchó la voz del vigía en la torre de la Merced que gritaba: "¡Ya vienen! ¡Viva la Patria!" La noticia corrió de boca en boca, llenando de esperanza a los agotados patriotas. Pero momentos más tarde el vigía volvió a gritar: "¡Ya corren! ¡Ya corren!"

En efecto, la Tercera División nunca llegó a Rancagua. A mitad de camino le salieron 400 realistas de a caballo al mando de Quintanilla, y sin dar la pelea, los patriotas dieron media vuelta y huyeron, dejando a los sitiados abandonados a su suerte.

Con la huída de la tercera división, O'Higgins comprendió que estaban perdidos. Le quedaban solamente 900 hombres, exhaustos después de una lucha de 30 horas. En las trincheras se amontonaban los cadáveres y los moribundos, y ya los pocos sobrevivientes no podían atajar a los realistas, que comenzaban a pasarse por encima de las barricadas, entrando a la plaza. En un último esfuerzo por salvar lo que iba quedando de su ejército, O'Higgins ordenó a los que pudieran sostenerse en pie que montaran a caballo y se abrieran paso a punta de sables para salir de la ciudad.

Se formó una columna de unos 500 hombres, y a una orden del general, echaron adelante a las mulas de la artillería y de los equipajes para sembrar la confusión, y detrás salieron ellos al galope. El encuentro con los realistas fue atroz. Más de la mitad de los patriotas cayeron en la calle, sembrando el empedrado de muertos y heridos. O'Higgins se salvó milagrosamente, gracias a la lealtad de sus subalternos, que lo protegieron con sus cuerpos.

Los realistas se apoderaron de la ciudad, matando a los heridos, fusilando a los prisioneros, asesinando a los niños y a las mujeres. La ciudad ardió como una inmensa hoguera mientras la soldadesca se dedicó al saqueo y a los más atroces desmanes. Los pocos patriotas sobrevivientes, huyeron dispersándose por los campos.

La encontró detrás de un pilar, sollozando sin consuelo. Apenas lo vio, se le echó a los brazos.

El desastre de Rancagua fue el golpe de gracia para los patriotas de la Patria Vieja. Los realistas comenzaron su Reconquista, que pasaría a la historia como un período de crueldad, atropellos y venganzas. Pero tanto odio se fue acumulando en el corazón de los chilenos contra el gobierno de España, que poco a poco se reagruparon los ejércitos patriotas y una vez más comenzó la lucha para sacudirse del yugo español. Lo lograron, y esa vez fue para siempre.

¿Y qué pasó con nuestro amigo el joven dragón que sirvió de mensajero? Bueno, según cuentan sus descendientes, cuando O'Higgins dio orden de abrirse paso a punta de bayoneta y sables, el muchacho se acordó de su novia encerrada en la iglesia.

—No están las cosas como para que yo me mande cambiar y la deje plantada, se dijo el soldado. Sin vacilar se dirigió a la iglesia, donde las mujeres lloraban en coro abrazadas a sus pequeñuelos. El espectáculo era verdaderamente espantoso, y al soldado se le conmovió el corazón. Allí estaban ancianas, jóvenes, algunas con niños de pecho, casi todas con sus hijos en brazos, apretadas como un sufriente rebaño dispuesto al matadero. Todas tenían en la plaza algún pariente muerto. Había viudas recientes, mujeres que habían perdido a sus hijos, a sus hermanos, a sus novios y a sus esposos.

"Esto es lo más injusto y horrible de la guerra", pensaba el dragón mientras buscaba a su novia. La encontró detrás de un pilar, sollozando sin consuelo. Apenas lo vío, se le echó a los brazos.

—Mire, m'hijita, no llore más y póngase este uniforme que traigo aquí. Esconda las trenzas adentro del gorro y ponga cara de realista, mire que así vamos a salir de este infierno. Apúrese, mire que no hay mucho tiempo . . .

—¡Está loco! ¿Cómo me voy a desnudar delante de todo el mundo? ¿Y cómo quiere que me vista de hombre ... .?, ¡y de realista más encima!

Pero entre ruegos, amenazas y tirones, el soldado consiguió disfrazar a su novia con el uniforme de un soldado realista muerto, y él se puso otro igual. Cuando los patriotas salieron a mata caballo de la ciudad y los realistas, con un clamor de triunfo se apoderaron de Rancagua, nuestro amigo salió en medio de la confusión y el humo, llevando de un brazo a la muchacha vestida de hombre. Así lograron ponerse a salvo de las tropas realistas, y juntos esperaron pacientemente escondidos, hasta que llegó el día de volver a tomar las armas por la Patria Nueva.

I. A.

mampato

ES CASI MEDIANOCHE. TODA LA CIUDAD DUERME. PERO MAMPATO SE MUEVE CON DESASOSIEGO EN SU CAMA SIN PODER CONCILIAR EL SUEÑO.

¡IMPOSIBLE! ¡NO PUEDO DORMIR! ¡ES EXTRAÑO!
SÓLO PIENSO EN MI AMIGO XSE... ¡Y EN UN GRAN PELIGRO!
A.M. P.M. 5

ES COMO UNA VOZ INTERIOR QUE ME LLAMA PIDIENDO AUXILIO. Y LUEGO UNA SERIE DE CIFRAS Y NÚMEROS.

¡DEBO HACER ALGO! ¡ESTOY SEGURO QUE XSE ESTÁ EN PELIGRO!
A.M. P.M. 5

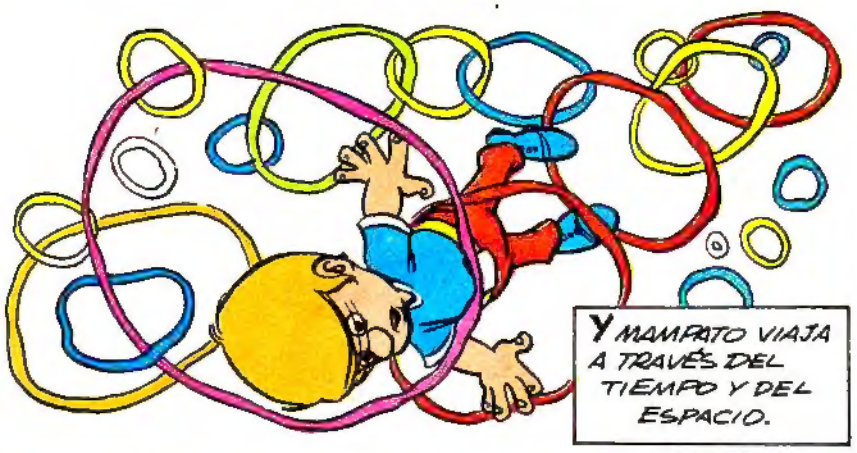
¡IRÉ A SU PLANETA A SABER QUÉ LE SUCEDE.

AQUÍ ESTÁ MI CINTO ESPACIO-TEMPORAL.

PERO... ¡ES LA VOZ MENTAL OTRA VEZ. ¡NO DEBO IR A XAGUS! TENGO QUE USAR OTRAS COORDENADAS! CONTROL C.414-X75 (10)...

ES MUY RARO, PERO LO HARÉ.
¡ALLÁ VOY! ¡LA SENSACIÓN DE PELIGRO ES TREMENDA!
¡ZZZZZZUUUMM!

mampato

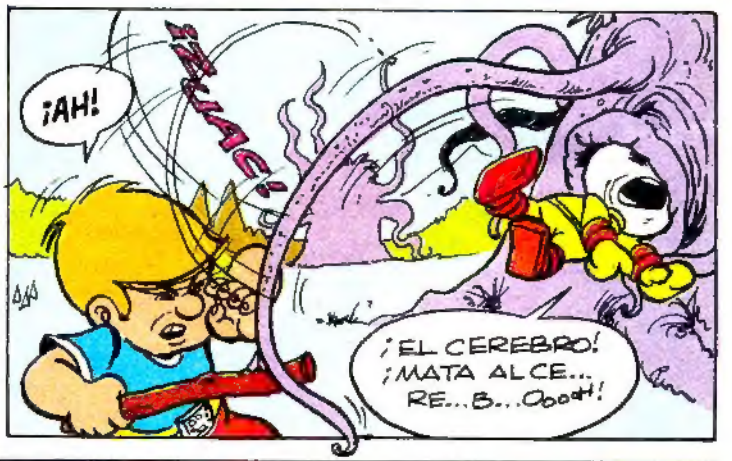

Y MAMPATO VIAJA A TRAVÉS DEL TIEMPO Y DEL ESPACIO.

¡LLEGUÉ! PERO...¿A DÓNDE?
¡QUÉ LUGAR MÁS EXTRAÑO!

¡MAMPATOO!
¿EH?

¡XSE!
¡UNA PLANTA CARNÍVORA VA A DEVORARLO!

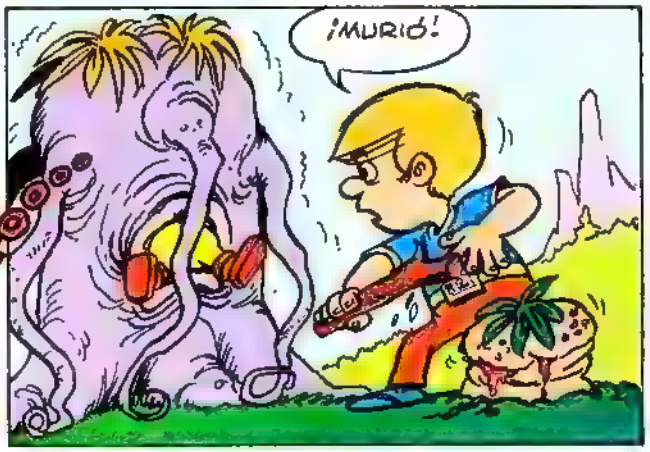
¡VALOR, XSE! ¡YA TE SALVO!
¡NO! ¡NO TE ACERQUES, MAMPATO!

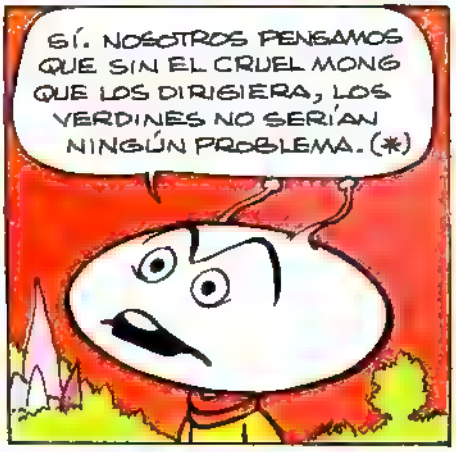

¡AH!
¡EL CEREBRO! ¡MATA AL CE... RE...B...Oooh!

¡DIOS MÍO! ¿QUÉ HAGO?
¿EL CEREBRO? ¡PE...PERO CUÁL CEREBRO?

¡CREO QUE YA LO SÉ!

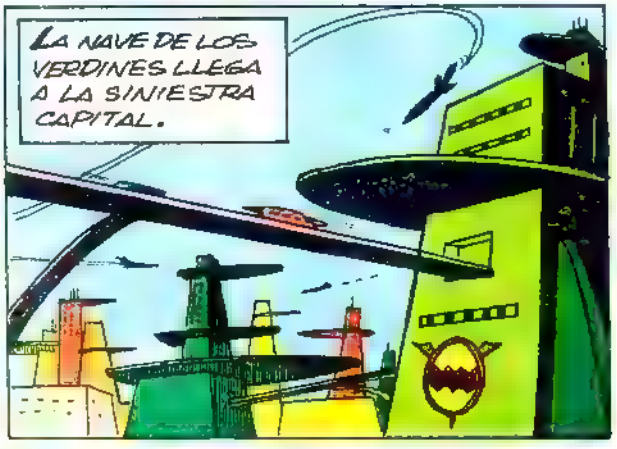
mampato

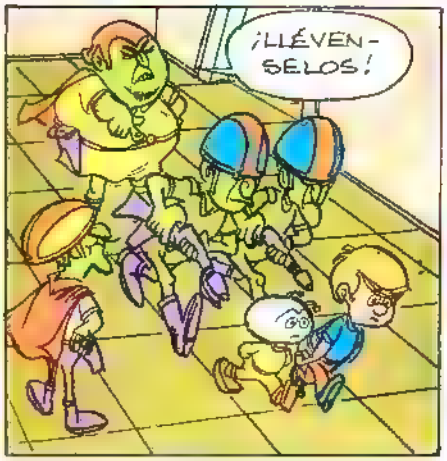




* VER "MAMPATO EN ROMA".

mampato





CONTINUARÁ.

LA LUZ DOMESTICA

LOS HOMBRES PRIMITIVOS ILUMINABAN SUS CAVERNAS CON ANTORCHAS, PERO TAMBIEN CON LAMPARAS DE ACEITE HECHAS DE PIEDRA

DURANTE CINCUENTA SIGLOS SE USO EL DEPOSITO DE ACEITE CON MECHA, EN CIENTOS DE FORMAS DISTINTAS, COMO UNA FUENTE DE LUZ.

ETRURIA, 300 A C.

GRECIA, 690 A C

LAMPARA DE LOS PRIMEROS CRISTIANOS

PAISES BAJOS SIGLO XVII

PEDESTAL DE TERRACOTA SIGLO VII A C

LAMPARA COLGANTE DE BRONCE (ROMANOS)

LOS DANESES USABAN UNA ESPECIE DE PINGUINO GIGANTE, SECO Y ENHEBRADO CON UNA MECHA, COMO LAMPARA. LOS INDIOS HACIAN ALGO SIMILAR CON LOS PECES GRASOS.

EN 1873 ARGAND AUMENTO EL PODER DE ILUMINACIÓN DE LA LAMPARA DE ACEITE, EN DIEZ VECES, PROPORCIONANDO AIRE A UNA MECHA INTERIOR CIRCULAR.

BENJAMIN FRANKLIN INVENTÓ ESTA LÁMPARA CON MECHA DOBLE.

DESPUÉS DEL ACEITE SE EMPEZÓ A USAR EL GAS DE CARBÓN.

DESDE 1820, MUCHOS CIENTÍFICOS HABÍAN TRABAJADO EN LA AMPOLLETA DE LUZ ELÉCTRICA.

DEPÓSITO

MECHA CIRCULAR

LLAVE DE REGULACIÓN

CANAL CENTRAL DE AIRE

RECEPTÁCULO PARA LOS RESQUICIOS

THOMAS A. EDISON, EN 1879, INVENTÓ LA LÁMPARA CON FILAMENTO DE CARBONO, PERO AL PRINCIPIO, LA LÁMPARA LLENA CON ARGÓN Y UNA MECHA DE ESPIRAL DE WOLFRAMIO (1913), REEMPLAZÓ A LA DE GAS. EN 1940 SE EMPEZÓ A USAR LA LUZ FLUORESCENTE

LAS VELAS TIENEN UNA TRADICIÓN DE MUCHOS MILENIOS.

EL CANDELABRO GIGANTE DE VELLÓN DE ORO. ANTWERP 1450.

LAS DIEZ DIFERENCIAS Estos dos dibujos a simple vista parecen iguales, pero se diferencian en diez particularidades. ¿puedes descubrirlas?

HISTORIA

11ª PARTE

JESSE JAMES

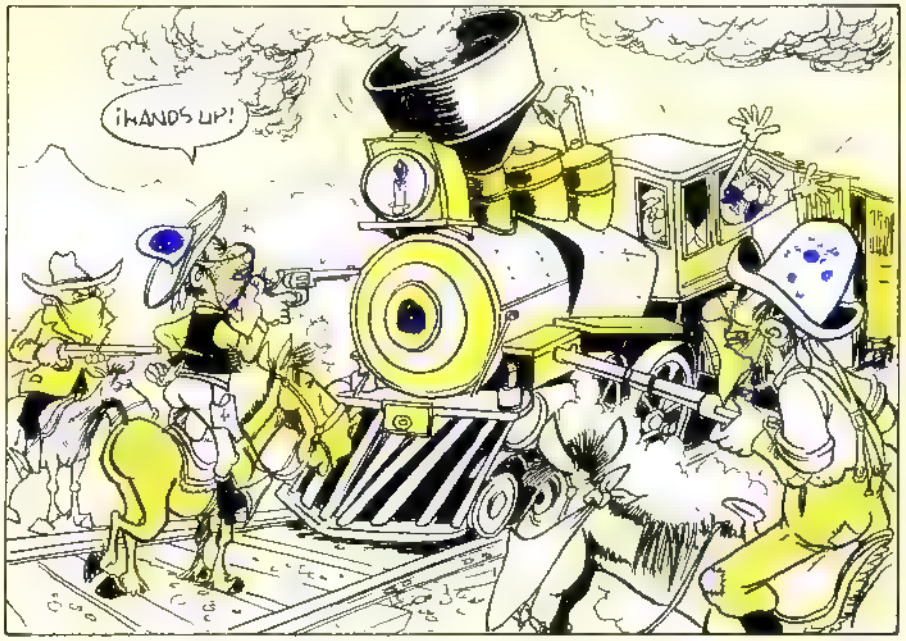
Después de la Guerra de Secesión, el bandolerismo alcanzó su mayor auge, mezclándose en la historia de algunos bandoleros la leyenda con la realidad. Muchos soldados sudistas no se resignaron a aceptar la derrota y continuaron luchando por una causa ya perdida. La más famosa de estas bandas fue la de Jesse James, un ex guerrillero sudista, que después se transformó en asaltante. La leyenda lo describe como una especie de Robin Hood, pero sólo fue un bandido que se destacó por su extraordinaria audacia y que durante dieciséis años sembró el pánico en la región. Su especialidad eran los asaltos a bancos y trenes. La frecuencia de los atracos efectuados por Jesse James y su banda de "Desesperados", como llamaban a los cómplices de éste, obligó a las autoridades a tomar serias medidas. Por la captura del bandido, vivo o muerto, se pagaba la mayor recompensa ofrecida hasta esa época y James se vió asediado por la policía, los cazadores de recompensa y los traidores. Fue muerto en 1882 por un amigo, quien le disparó cuando Jesse James le dio la espalda para enderezar un cuadro que colgaba de la pared.

PRIMER ASALTO A UN TREN

El asalto a los trenes no fue una invención de Jesse James, como muchos creen, sino de John Reno, también un ex soldado de la Guerra Civil. El y su banda efectuaron el primer atraco a un tren en la historia del bandolerismo del Far West, en 1866. El golpe más afortunado de la banda de Reno fue el asalto al tren de Jefferson City a Indianapolis, con el cual obtuvieron un botín de cien mil dólares, pero el cabecilla no tuvo mucho tiempo para gastar esa fortuna. Semanas después fue apresado y condenado a veinticinco años de cárcel. El resto fue menos afortunado. Los demás miembros de la banda fueron capturados y encerrados en la prisión de New Albany. Días después, un tren con todas las luces apagadas, entró silenciosamente a la ciudad. Era la madrugada del 2 de diciembre de 1868. De él descendieron unos hombres enmascarados de rojo, eran los temibles miembros del Comité de Vigilancia. El sheriff y sus ayudantes trataron de proteger a los prisioneros, pero no pudieron evitar que los enmascarados se hicieran justicia y lincharan a los foragidos.

BILLY THE KID

A los doce años dio muerte a puñaladas al lavandero chino del pue-



del FAR-WEST

blo y William Harrison Bonney, conocido más tarde como Billy The Kid, huyó a México. Cinco años después regresaba a Estados Unidos convertido en un temible tirador. Contratado como guardaespaldas por un ganadero, en México, el joven pistolero se vio mezclado en la llamada "guerra de Lincoln", entre dos hacendados rivales. Durante meses, las dos pandillas se enfrentaron en varias escaramuzas sangrientas, y, cuando sus amos no pudieron continuar pagándoles, los pistoleros se convirtieron en cuatreros. El nuevo gobernador enviado por el Gobierno otorgó una aministía a los fuera de la ley y a Billy The Kid, incluso, le ofreció el puesto de sheriff. Pero el muchacho rechazó el cargo, siendo nombrado comisario de Lincoln su amigo Patrick Garret. Billy continuó con sus correrías, hasta que en 1881 fue muerto por Garret. El joven bandido, en sus 21 años de vida, dio muerte a 21 personas sin contar a varios mexicanos, indios y hasta un chino lo que elevaría a 50 el número de sus víctimas.

LA PAREJA ROMANTICA

Según la esposa del general Custer, Wild Bill Hickok era "el hombre más buen mozo que he conocido". Con la melena hasta los hombros, tal como un hippie de nuestros días, sus largos bigotes y vistiendo con mucha elegancia, se convirtió en el príncipe de los pistoleros y en el gran amor de Calamity Jane (Juanita Calamidad). Cuando un periodista le preguntó cuántas habían sido sus víctimas, el pistolero contestó después de un rápido cálculo: "Más o menos un centenar". Hickok en su aventurera vida fue guerrillero, guardaespaldas, agente secreto, sheriff, actor del circo Búffalo Bill y empedernido jugador. Mientras jugaba póker, un desconocido se le acercó sigilosamente y le disparó un tiro en la nuca. Cuando le preguntaron al asesino porque no lo había desafiado abiertamente, éste respondió: "¿A Wild Hickok? Habría sido un suicidio". Y en realidad, tenía razón. El "príncipe" fue uno de los tiradores más certeros en la historia del Oeste. Jane Martha Canary, conocida como Calamity Jane, era una mujer de aspecto no muy femenino, con un lenguaje como para asustar a cualquier varón y que varias veces fue acusado de asaltos a mano armada. Sin embargo, era leal y de una valentía extraordinaria. Prestó también valiosos servicios como correo del Ejército y sólo por encontrarse enferma en cama, se libró de morir en la batalla de Little Big Horn. Calamity Jane fue enterrada al lado de su admirado Wild Bill en el cementerio de Deadwood

CHARLES DARWIN

(1809 - 1882)

...y la teoría que revolucionó al mundo

El médico de la aldea de Shrewsbury contemplaba preocupado como su hijo Charles se pasaba coleccionando piedras, hojas, flores, insectos, pajaros, huevos, moluscos, estampillas y medallas, en vez de dedicarse a estudiar. Cuando el joven por fin entró a la Universidad de Edimburgo, los familiares respiraron aliviados, se convertiría en médico, igual que su padre y que su abuelo. Pero en ese tiempo se operaba sin anestesia y el estudiante no soportó ver sufrir a los pacientes durante las lecciones de cirugía Cuando tampoco quiso seguir la carrera eclesiastica, su padre exclamó muy enojado: "¡Serás la vergüenza de la familia!". Sin embargo sería todo lo contrario

Charles Darwin se interesaba seriamente en la naturaleza y, gracias a la recomendación de su profesor de botanica, el capitán Fitz-Roy le ofreció un puesto a bordo del bergantín Beagle, el cual daria la vuelta al mundo realizando investigaciones. ¿Qué joven de 22 años rechazaría tal oportunidad? Al único que no le pareció muy buena la idea fue al padre, pero finalmente logró convencerlo y obtuvo el permiso para realizar este viaje, que sería decisivo para Darwin y para las Ciencias Naturales.

No fue solo una travesía de placer. Durante los cinco años en que el joven formó parte de la expedición como naturalista sin sueldo (1831-1836), hizo un gran numero de descubrimientos, clasificó y describió cada muestra Además, contrajo una serie de enfermedades intestinales que afectarían para siempre su salud

En la selva brasileña, coleccionó insectos; en la Patagonia, efectuó excavaciones y encontró fósiles, en la Tierra del Fuego, estudió la vida de los indios fueguinos, en Chile, le tocó presenciar un temblor de tierra: en los Andes, descubrió conchas marinas petrificadas a 4 mil metros de altura, en las islas Galápagos observó especies que habían sobrevivido de la época prehistórica sin sufrir casi alteraciones, y en Australia, vio a los ornitorrincos

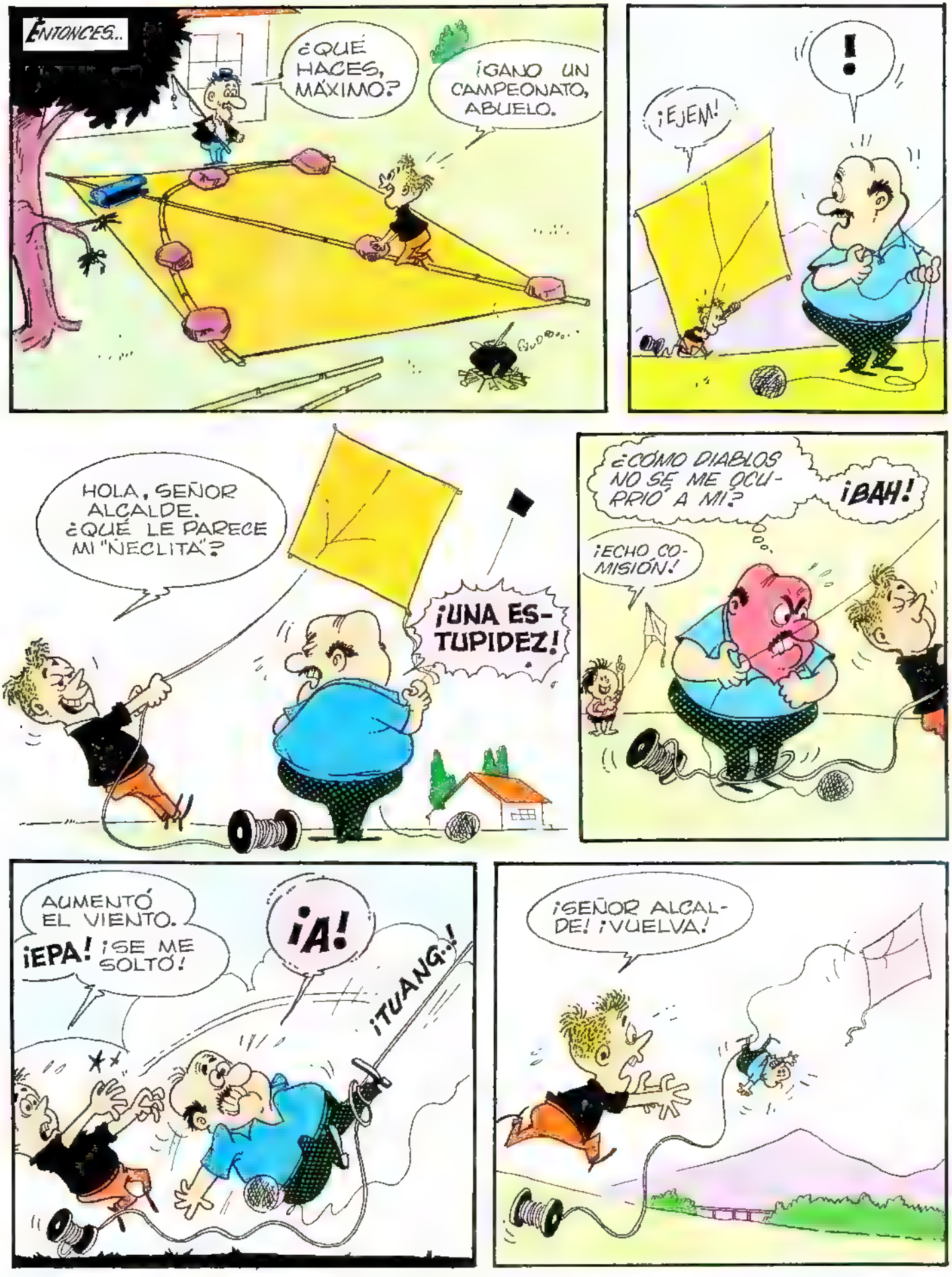
Si hubiese guardado en la bodega del Beagle la enorme cantidad de muestras que reunió durante el trayecto, el pequeño bergantín se habría hundido. Por ello, cada vez que llegaban a un puerto, enviaba a su país grandes cajas repletas con sus descubrimientos. Cuando Darwin partió de Inglaterra era un aficionado desconocido, a su regreso tenia reputación de experto. El material y los informes por él enviados habían despertado la admiración de los sabios. Sin embargo, como estaba muy delicado de salud, se fue a vivir al campo. Se caso con una prima y, gracias a la apreciable fortuna dejada por su padre, se dedicó completamente a la investigación. El matrimonio tuvo diez hijos y estos tampoco se libraron de ser objeto de estudio para su padre. El científico observó atentamente el comportamiento y las reacciones de sus hijos desde que nacieron. El resultado fue un libro titulado: "Expresión de los sentimientos en el hombre y en los animales"

Darwin regresó de su largo viaje trayendo también con una serie de ideas nuevas. La principal de ellas era que las especies animales y vegetales no son inmutables, como creía la mayoría de sus contemporaneos, sino que sufrían una transformación continúa, progresiva y muy lenta. Llegó a la conclusión de que a lo largo de la existencia se operaba lo que el llamó "la selección natural", la cual permite la supervivencia del más apto El resultado de esto sería la formación de nuevas especies. Su trabajo de veinte años lo resumió en la obra titulada "El Origen de las Especies", cuya primera edición se agotó en un día. El darwinismo, igual que la relatividad, el psicoanalisis y el positivismo, marcó una frontera que separó el pasado del mundo moderno. Actualmente, aún se discute la veracidad de todas las afirmaciones del naturalista inglés, pero la evolución se acepta como un hecho real

Recorrido de Darwin en las Islas Galapagos.

EL CLUB DE DEPORTES RAROS ORGANIZA EL
Campeonato DE volantines
18-SEPTIEMBRE-ESTADIO MUNICIPAL DE PIDUQUÉN.
INSCRIBASE AQUÍ
GRANDES PREMIOS!
¡NI LO PIENSES! ¡NO ME INSCRIBIRÉ EN ESTA RIDICULEZ!
¡NO QUIERO QUE ME PASE LO MISMO QUE EN ESA ESTÚPIDA CARRERA DE ZANCOS!
POR EL TRAMO LOBOS
HASTA LUEGO, EPIFANIO.
¡HASTA PRONTO, SR. ALCALDE!
¿EH?
SR. ALCALDE, MUY BUENAS TARDES.
¡TARDES!
¡QUÉ GRAN DEPORTISTA ES NUESTRO BENEMÉRITO ALCALDE!
¿ESE VIEJO ENGREÍDO SE INSCRIBIÓ?
¡CLARO...! ÉL Y OTRAS PERSONALIDADES.
¿DÓNDE VAS?
¡A INSCRIBIRME!
Así se
¡ERA FACIL!
¡AHORA... A PROBARLO!
¡OIGA, CABALLERO! ¡LA COLA CON QUE LO PEGÓ ESTÁ AGUADA!
¡ESTÁ BIEN ASÍ, CABRITO! ¡DALE, NO MÁS!

ES QUE SE LE VA A...
¡FLOT!
¿VE? ¡SE LO AVISÉ!
OTRO.
ESTE OTRO QUEDÓ MEJOR. LO PEGUÉ CON MEJOR COLA.
¡AGARRA BIEN EL VIENTO! ¡VIVA!
¡GLON!
Y MÁS.
¡UF! ¡ALLÁ ESTÁ EL VANIDOSO DEL ALCALDE CON UN VOLANTÍN MÁS GRANDE QUE EL MÍO!
¡EH! ¡LE ECHO COMISIÓN!
¡AH! ¡QUÉ IDEA!
¡HARÉ EL VOLANTÍN MAS GRANDE DEL MUNDO!


ENTONCES...
¿QUÉ HACES, MÁXIMO?
¡GANO UN CAMPEONATO, ABUELO.
¡EJEM!
!
HOLA, SEÑOR ALCALDE. ¿QUÉ LE PARECE MI "NECLITA"?
¡UNA ESTUPIDEZ!
¿CÓMO DIABLOS NO SE ME OCURRIÓ A MÍ?
¡BAH!
¡ECHO COMISIÓN!
AUMENTÓ EL VIENTO.
¡EPA! ¡SE ME SOLTÓ!
¡A!
¡TUANG..!
¡SEÑOR ALCALDE! ¡VUELVA!

Y LLEGA EL GRAN DÍA DEL CAMPEONATO DE VOLANTINES EN EL IMPORTANTE PUEBLO DE PIDUQUÉN.

¡YA LO SABEN! ¡LOS CUATRO COMPETIDORES QUE QUEDEN FINALISTAS RECIBIRÁN LOS PREMIOS!
¡¡EMPIEZA EL CAMPEONATO!!
¡ALLÁ VIENE UNO A LA PELEA!
¡JA! ¡APENAS TOCÓ MI HILO Y SE FUÉ CORTADO!
¡A LAS PAILAAS!
¡AHORA PASARÉ AL ATAQUE!
¡RAAAAAG
¡Y TAMBIÉN EL DEL ALCALDE! ¡JA,JA,JA,JA!

¡OH! ¡SE ME BAJÓ MUCHO!
¡AY!
¡PARECE QUE LA EMBARRÉ!
¡LO HARÉ DAR LA VUELTA!
¡OH, NO!
¡SÍ, CLARO! ¡LA EMBARRÉ!
¡BRLOMP!
MÁS TARDE...
DÍGAME, ABUELO. ¿COMO CURÓ EL HILO ESE?
¡CHIST! ES UNA FÓRMULA SECRETA.
¡AQUÍ NO ESTÁN!
¡SIGAN BUSCÁNDOLOS!
¡TAMPOCO ESTÁN ACÁ!
FIN

El Tesoro de la Armada Invencible

Mientras la tempestad arreciaba cada vez con más violencia, la "Girona" era sacudida como una cáscara de nuez por las gigantescas olas. El navío era una galera de treinta y seis cañones y estaba sobrecargada de hombres. Sus tripulantes habían recogido a los sobrevivientes de otros cinco barcos de la Armada Invencible hundidos por los ingleses.

De los 130 navíos que, al alba del 22 de julio de 1588, había zarpado orgullosamente de la costa ibérica para doblegar a Inglaterra a la voluntad del muy católico rey de España, Felipe II, solamente 68 volvieron a su patria

Desde que Isabel I había subido al trono de Inglaterra, los audaces corsarios, tales como Hawkins y Drake, no habían dejado de atacar los galeones españoles que regresaban cargados de oro desde el Nuevo Mundo. En una ocasión Drake entró inesperadamente con sus barcos a la bahía de Cádiz y hundió treinta navíos españoles, a pesar que existía un tratado de paz entre ambas potencias.

Felipe II decidió entonces invadir Inglaterra para poner fin a la piratería y establecer nuevamente la fe católica en este país insular, que había adoptado la religión protestante anglicana.

Poco después de haber zarpado la Armada Invencible, ya los vientos fueron de tal ímpetu que la flota

Salida de la Armada Invencible del puerto de Lisboa (arriba) y la destrucción de gran parte de ella frente a las costas inglesas, debido a una violentísima tormenta

se dispersó. Un grupo de barcos siguió navegando hacia el Canal de la Mancha, donde los esperaba Drake con navíos mucho más rápidos y maniobrables. Durante más de una semana los españoles se vieron asediados por los ingleses, perdiendo gran parte de sus efectivos. Como el mal tiempo se dejó sentir de nuevo, lo que quedaba de la flota de Felipe II intentó regresar a España bordeando Escocia, ya que por el sur los ingleses habían cortado la retirada.

Al entrar en el canal de Irlandia redobló la tormenta. La niebla impedía a los buques distinguirse entre sí, y conocer la dirección que debían seguir. Algunos zozobraron en alta mar y otros fueron arrastrados por el temporal contra los roquerios. Esta fue la suerte co-

rrida por la "Girona" la noche del 26 al 27 de octubre. De los 1300 hombres que había a bordo apenas cinco lograron salvarse.

Del resto de los tripulantes y del tesoro que se encontraba en sus bodegas no quedaron ni huellas. Los cañones de bronce, los cofres repletos de monedas de oro y de plata, las joyas personales de los oficiales y la vajilla de plata maciza se hundieron junto con el barco.

Durante muchos años los buscadores de riquezas arqueológicas submarinas trataron en vano de ubicar el tesoro de la Armada Invencible. No había dudas

ARRIBA: La [illegible] de Malta del comandante de la "Girona" el [illegible] Despues de haber permanecido cuatro [illegible] mar [illegible] de al[illegible] y [illegible] encontrado. ABAJO: [illegible]

acerca de su existencia, porque muchos documentos de la época, conservados en diferentes museos europeos, se refieren a él. Además se conocía con cierta aproximación el lugar donde había ocurrido el naufragio. Los habitantes de la región costera de Bushfoot, en Irlanda del Norte, hablaban de una "leyenda" transmitida de padres a hijos sobre un tesoro sumergido. Se decía que por lo menos doscientas toneladas de oro estaban ocultas entre las algas del fondo del mar.

Robert Stenuit, un joven arqueólogo belga, que ya había participado en diferentes exploraciones submarinas, decidió, en 1956, recuperar este fabuloso tesoro y comenzó a estudiar cuidadosamente los archivos de los museos.

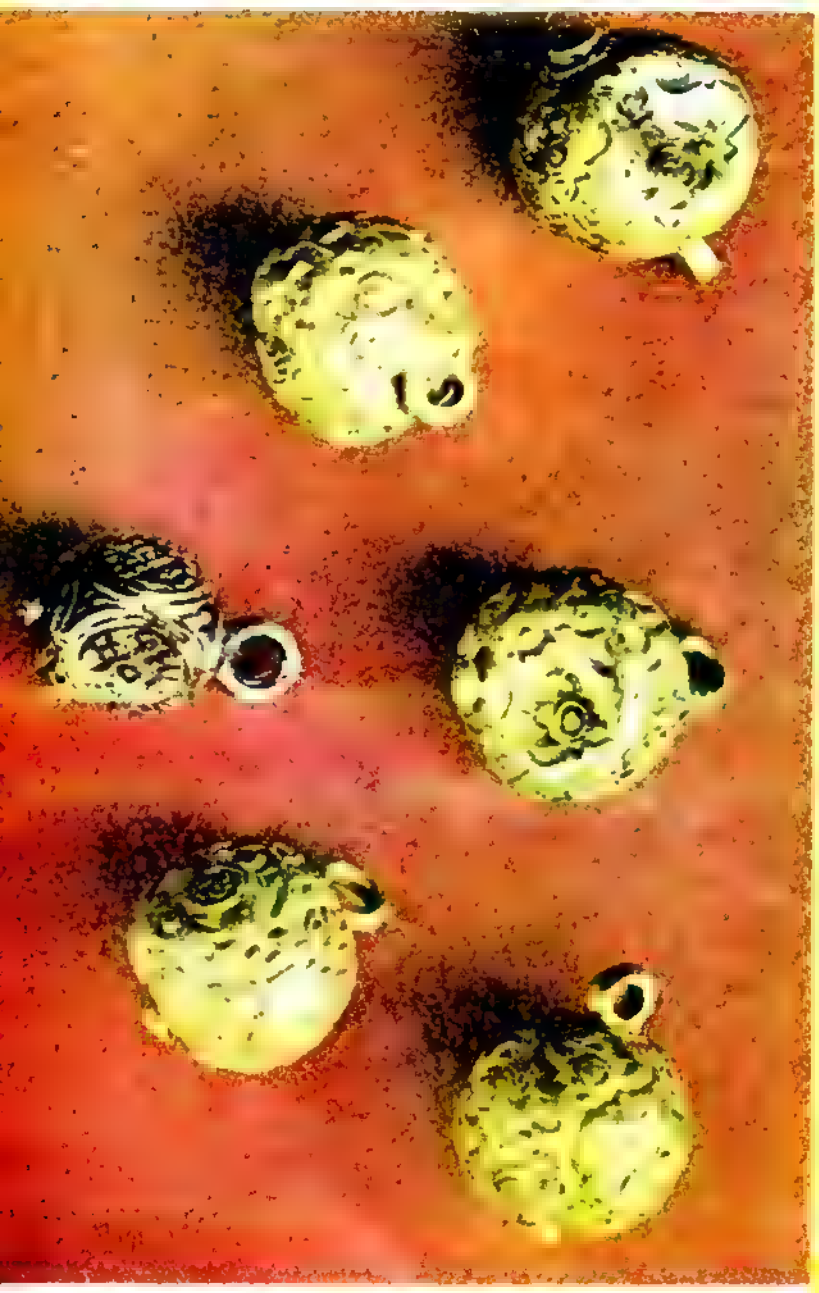
Después de años, llegó a la conclusión que el naufragio había ocurrido cerca del roquedo llamado Lacada Point e invitó a su amigo, el fotógrafo Marc Jasinski, para que lo acompañara a Irlanda del Norte.

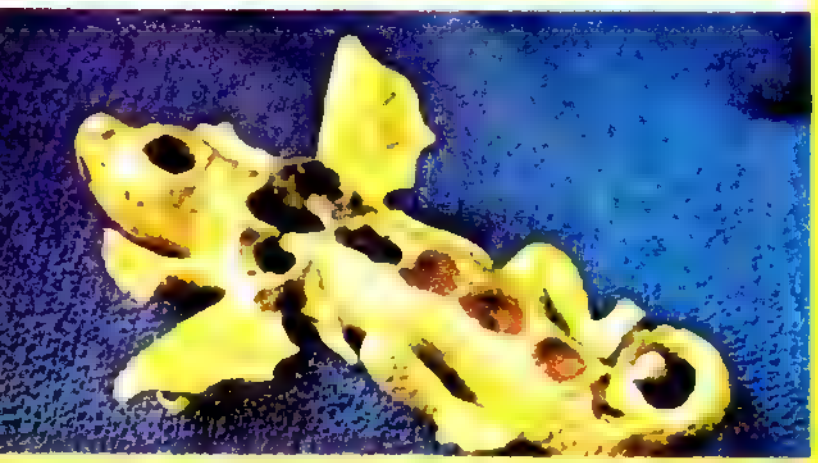
Lacada Point era un lugar agreste y sombrío, con rocas de hasta setenta metros de altura contra las cuales se estrellaban violentamente las grandes olas. Sténuit se sumergió y comenzó a abrirse fatigosamente paso entre las algas.

Después de un largo rato, cuando ya se aprontaba a regresar a la superficie, le llamó la atención el resplandor de un objeto metálico. Se acercó y cuál no sería su alegría al encontrar un lingote. Lo restregó cuidadosamente y con emoción comprobó que en la parte superior tenía grabadas cinco cruces: los restos de la Girona, uno de los cuatro navíos italianos que formaron parte de la Armada Invencible, no podía estar lejos.

El arqueólogo se adentró aún más entre las algas y al final de una especie de corredor rocoso descubrió un cañón de bronce semicubierto por la flora submarina. Sin embargo, se podía distinguir todavía el emblema [illegible] del rey de España.

ARRIBA: Este fue el roquedo contra el cual se estrelló la Girona en la noche del 26 al 27 de octubre de 1588.
ABAJO: Robert Sténuit, el descubridor del tesoro de la Armada Invencible, observa parte de los valiosos objetos encontrados.





Pasó más de un año hasta que Sténuit pudo reunir los fondos necesarios para organizar una expedición que rescatara el tesoro. Durante cinco meses, el equipo del arqueólogo belga examinó metro por metro el fondo del mar y su tenacidad se vio recompensada: monedas de oro y de plata, anillos, camafeos, cadenas de oro finamente cinceladas, instrumentos de navegación de la época, piezas de la vajilla de plata y armas fueron recuperadas después de haber permanecido cuatro siglos en el fondo del mar. En el mes de septiembre fue necesario interrumpir el trabajo. El comienzo del otoño y el frío hicieron imposible la continuación de la búsqueda. Pero no por ello los arqueólogos iban a descansar: ahora se encuentran clasificando el valioso material encontrado y limpiándo de las algas y conchuelas que lo cubren.

DERECHA, arriba: "No tengo más que darte", es la inscripción que tiene grabada este anillo de oro por el lado de adentro. Fue el último recuerdo entregado por una mujer a su esposo que partía a la guerra. Al centro: Estos botones de oro, labrados a mano, son una preciosa muestra de la orfebrería del siglo XVI. Abajo: Una salamandra de oro con incrustaciones de rubíes. El objeto no fue dañado por la acción corrosiva del agua salada, a pesar de haber permanecido 380 años en el fondo del mar. ARRIBA: Parte del equipo que rescató el tesoro de la Armada Invencible. Mientras Louis Gorsse, un hombre-rana profesional y Maurice Vidal, experto en la búsqueda de yacimientos petrolíferos submarinos, clasifican las muestras, Sténuit anota los datos. Entre las monedas había "reales" españoles y escudos del Reino de las Dos Sicilias. AL FRENTE: El hombre-rana anota la posición y las características de este cañón de bronce, antes de ir en busca de ayuda para rescatarlo.

Las caravanas de abastecimiento eran la constante preocupación de los pioneros y del ejército. Estos carromatos conteniendo provisiones y municiones eran siempre un tentador botín para indios y bandoleros.

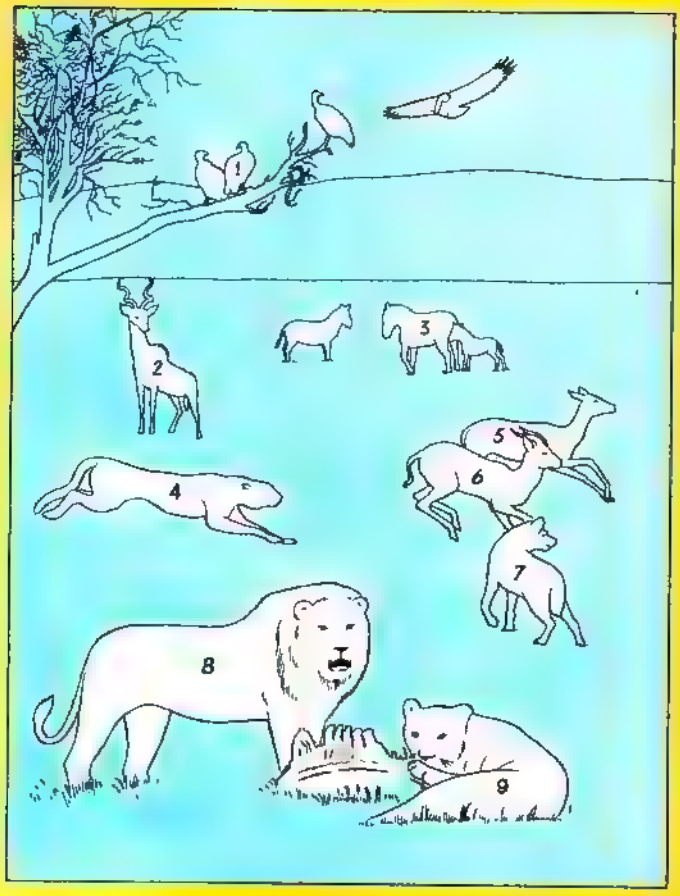
Para cruzar la región de Arizona, los conductores de diligencias exigían un sueldo triple al común, porque eran muy pocos los que podían llegar al final de su recorrido sin sufrir algún ataque de los feroces apaches.

Cuando los pieles rojas atacaban un fuerte del Oeste, trataban de incendiarlo lanzando flechas y atados de ramas ardiendo. Como las antiguas construcciones eran de madera, el fuego se propagaba rápidamente.

En la ilustración vemos el momento en que la caballería se lanza al ataque contra el enemigo. Los largos años de dura lucha contra los indios convirtió a estos hombres en los mejores soldados de su época.

FLORA Y FAUNA

SABANA AFRICANA (Primera Parte)



1) EL BUITRE

Desde arriba de un árbol o volando en círculos, los buitres observan la extensa sabana africana en busca de alguna presa. Basta que uno descienda al suelo para que los demás lo sigan. Estos pájaros se alimentan de carroña y, a pesar de su siniestro aspecto, son bastante útiles, porque eliminan los animales muertos, cuyos cadáveres se descompondrían rápidamente con el calor

2) EL ANTILOPE KUDU

Antílope es el nombre genérico dado a una serie de rumiantes, que se caracterizan por su elegante forma y por la configuración de sus cuernos. Generalmente andan en grupos y son excelentes corredores. Los antílopes gran kudú y pequeño se distinguen por tener los cuernos en forma de espiral. Habitan en la zona de los arbustos de la sabana.

3) LA CEBRA

Se trata de un herbívoro parecido a las mulas que se caracterizan por su piel listada. Vive en estado salvaje y no ha podido ser domesticado. Las cebras están continuamente vagando por la sabana en busca de pasto tierno y siempre alertas al menor ruido. Un tiempo fueron muy numerosas, pero los leones y los cazadores blancos las han ido exterminando.

4) LA CHITA O GUEPARDO

Es el más rápido de todos los mamíferos, desarrolla una velocidad de 115 km. por hora. Llamado también leopardo cazador, la chita es un felino de largas patas y fina cabeza. Su presa favorita son los antílopes. Son fácilmente domesticables y empleados como animales de caza. Se dice que no atacan al hombre. Generalmente viven en parejas.

5) EL IMPALA (hembra)

Este antílope tiene unos cuernos que alcanzan hasta 50 cm. de largo. Viven en grupos, de preferencia donde haya unos pocos árboles que los protejan. Unos centinelas cuidan la manada, lanzando un grito agudo cuando los acecha algún peligro. Los antílopes emprenden, entonces, la fuga a una velocidad sorprendente y no se detienen hasta sentirse nuevamente a salvo.

6) GACELA GRANT

Las gacelas también pertenecen al grupo de los antílopes. La gacela Grant es un animal típico de la sabana africana y es muy común ver a estos veloces animales en las cercanías del agua. Cuando algo los asusta, huyen dando grandes saltos, que pueden alcanzar hasta tres metros de alto y diez a doce metros de largo.

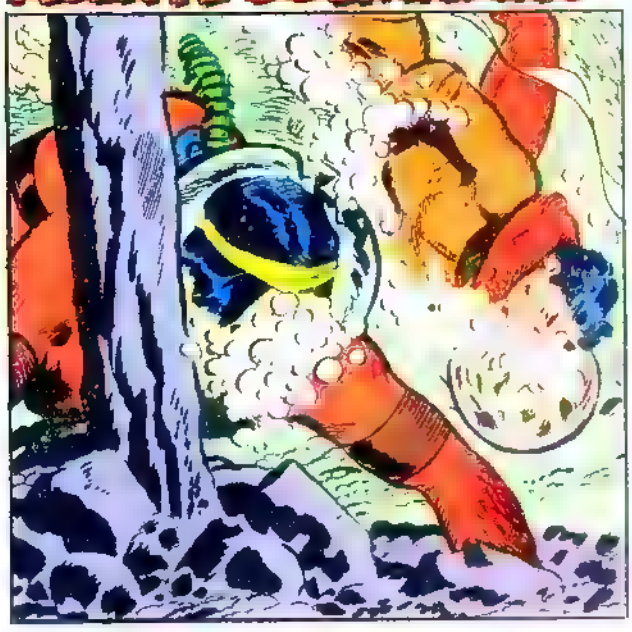
7) LA HIENA

Existen dos especies de hienas: la listada y la manchada. En la sabana africana es más frecuente la primera. Durante el día, permanece escondida bajo los arbustos o en una quebrada y sólo sale de noche. Se alimenta de carroña. Generalmente, las hienas siguen a los animales cazadores, tales como los leones, y comen los restos de las víctimas dejados por éstos.

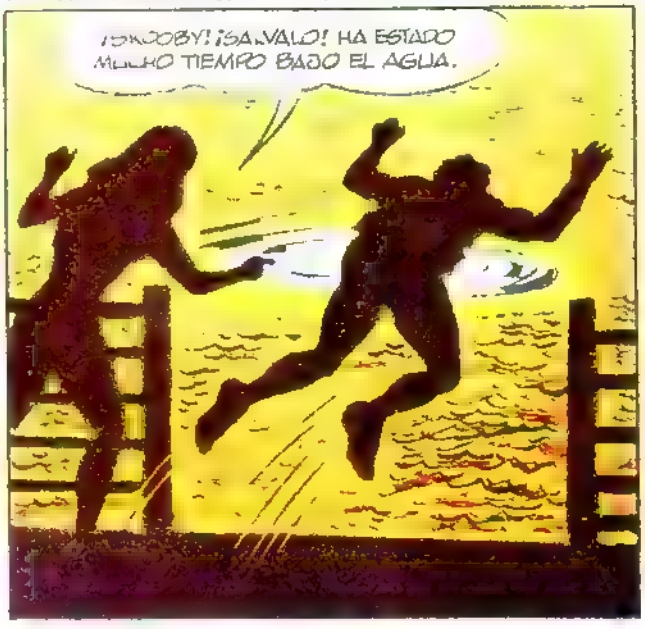
8-9) PAREJA DE LEONES

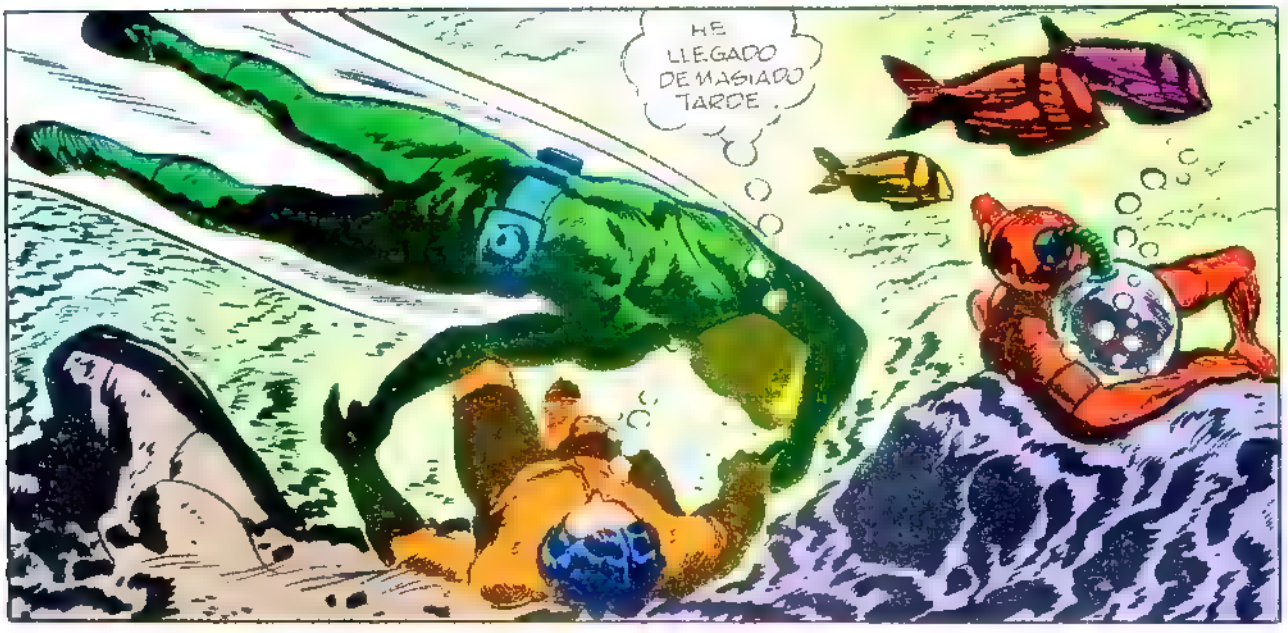
Por su aspecto majestuoso y su fuerza, se llama al león el "rey de la selva", sin embargo, este felino prefiere la sabana a los bosques tropicales. Los machos pesan hasta 250 kilos y generalmente tienen hembras. Sus presas favoritas son los antílopes, los búfalos y las cabras. Durante la mayor parte del año, los leones viven en grupos, sólo durante la época de celo luchan entre ellos.

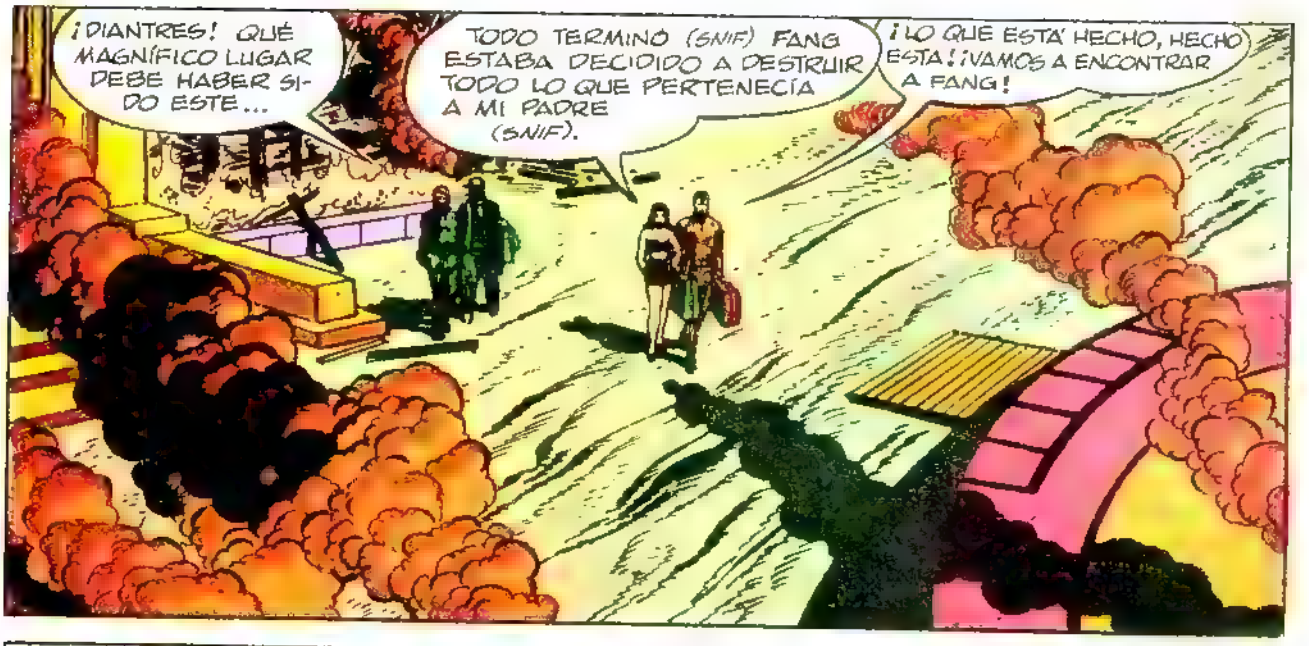
AGENTE SUBMARINO



EL TENIENTE JONES HA SIDO SALVADO POR UNA LANCHA Y CONVERSA CON SU PROTECTORA...






¡DIANTRES! QUÉ MAGNÍFICO LUGAR DEBE HABER SIDO ESTE...
TODO TERMINÓ (SNIF) FANG ESTABA DECIDIDO A DESTRUIR TODO LO QUE PERTENECÍA A MI PADRE (SNIF).
¡LO QUE ESTÁ HECHO, HECHO ESTÁ! ¡VAMOS A ENCONTRAR A FANG!

¡TENIENTE! LA CABINA ESTÁ LLENA DE AGUA...

ES LA ÚNICA FORMA DE VIAJAR, SKOOBY, SI ERES UN LEMURIANO. ELLOS RESPIRAN BAJO EL AGUA. BUSCARÉ LAS BOMBAS Y SECARÉ ESTO EN UN PAR DE MINUTOS...

FANG CREE QUE NOS MATÓ AL HACER EXPLOTAR NUESTRO PLATILLO. ESTARÁ ESPERANDO QUE SUS HOMBRES REGRESEN DEL TRABAJITO QUE LES ENCARGÓ EN VILLA DEL MAR... MANEJA ESE ÁRBOL DE PASCUA, SKOOBY. ¡CONDUCIREMOS ESTE JUGUETE DIRECTAMENTE A LA DIABÓLICA MADRIGUERA!

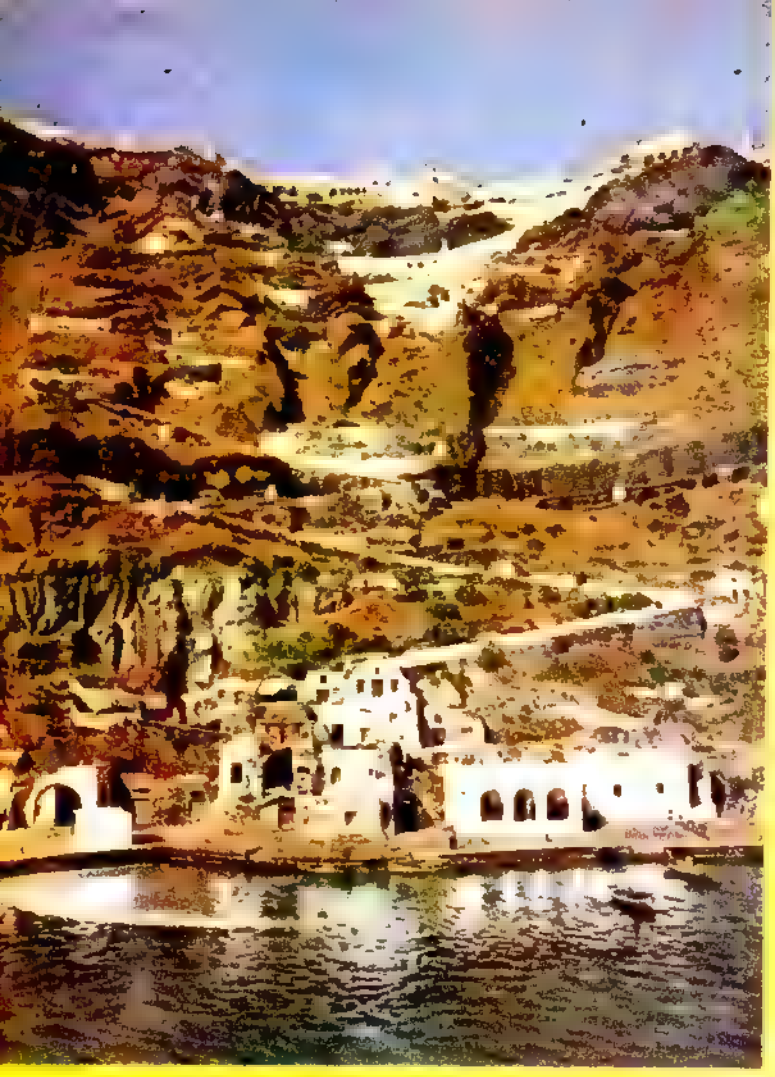
CONDUCIREMOS ESTE JUGUETE DIRECTAMENTE A LA DIABÓLICA MADRIGUERA...
¡LOS MUY TONTOS! ¿QUIÉNES SE CREEN QUE SON, QUE PIENSAN PODER ENGAÑAR AL INVENCIBLE DOCTOR FANG? ¿CREEN QUE EN UN MOMENTO PUDO HABÉRSEME ESCAPADO ALGO? ¡ATENCIÓN, ESCOTILLA NÚMERO SIETE!
EL VEHÍCULO NUMERO CUATRO REGRESA DE VILLA DEL MAR... HAY HOMBRES EXTRAÑOS A BORDO QUE QUIEREN HACER DAÑO A USTEDES Y A VUESTRO AMO. PONGAN LA ESCOTILLA EN MANEJO AUTOMATICO Y ABANDONEN SUS PUESTOS. LOS INTRUSOS NO DEBEN DARSE CUENTA QUE LOS HEMOS DESCUBIERTOS.. ¡DE ESTE ASUNTO SE ENCARGARÁ VUESTRO AMO PERSONALMENTE!
PARECE QUE ESTA FUE LA ÚLTIMA FECHORÍA DEL DR. FANG... ¿VERDAD, TENIENTE?
ESPERO QUE ASÍ SEA, SKOOBY ...OJALÁ.

EN TODO CASO, LO QUE VA A PASAR, PASARÁ LUEGO.. ¡LA PANTA-LLA SEÑALA QUE NOS ESTAMOS ACER-CANDO!
¡PECES VOLADORES! ¡QUIEREN VENIR A VER ESTO! ¡ES... ES LEMURIA!
PRONTO..
HASTA AHORA, VAMOS BIEN... DEBEN CREER QUE SOMOS EL GRUPO DE DEMOLICIÓN QUE ESTÁ DE REGRESO... ¡LA ESCOTILLA SE ABRE!
¡QUÉDENSE ADENTRO! TENGO QUE ASEGU-RARME QUE NO NOS DESCUBRAN...
¡HMMM! SI NOS PU-DIÉRAMOS IN-TRODUCIR POR EL TUBO DE COMUNICA-CIÓN...
¡RÁPIDO! ¡SI NOS DESCUBREN... ESTA-MOS PERDI-DOS!
CONTINUARÁ

GRECIA

Arqueólogos, historiadores y poetas de todo el mundo han escrito sobre Grecia, país de héroes y dioses mitológicos y cuna de la primera gran cultura occidental. Cada lugar, cada nombre está relacionado con una historia que tiene cientos de años de antigüedad. Los pobladores de Atica formaban un pequeño estado, cuya capital era Atenas. Durante su Edad de Oro, ésta contó entre sus habitantes a hombres tan extraordinarios como Solón, Temístocles y Pericles, entre los estadistas, a Esquilo, Sófocles y Eurípides, entre los autores dramáticos; al historiador Tucídides, al orador Demóstenes, a los escultores Fidias y Praxíteles, y a los filósofos Sócrates y Platón. En aquella época Atenas representó la democracia, en tanto que Esparta encarnaba a la dictadura. Derecha: Atenas, la capital de Grecia. Sobre la colina, las ruinas de Acrópolis, la "Ciudad Alta", destruida en gran parte durante un asedio de los venecianos contra los turcos (1687). Abajo: El canal de Corinto, construido en 1893, separa Grecia Central de la Península del Peloponeso.

Alrededor del siglo V A C, los persas intentaron extender su



Imperio hasta la peninsula de los Balcanes, pero fueron derrotados sucesivamente en Maraton (490 A C), en Salamina (480 A C) y Platea (479 A C.) Cuando el mundo helenico comenzo a decaer Filipo de Macedonia y su hijo Alejandro Magno sometieron a Grecia Más tarde fue una provincia romana En el ano 330 D C pasó a ser parte del Imperio Romano de Oriente cuya capital estableció Constantino en Bizancio (Constantinopla) y que siglos después (1453) habia de caer en mano de los turcos La dominación otomana fue larga y penosa para los griegos, quienes no recobraron su libertad hasta 1829 Arriba Derecha La isla Santorin pertenece al archiepielago de las Cicladas, en el Mar Egeo Izquierda Durante la Edad Media, para huir de la guerra y de los bandidos, los monjes ortodoxos construyeron sus conventos en los lugares mas escarpados e inaccesibles de las montañas Estos son los monasterios de Meteora construidos en 1370 Antiguamente, los visitantes eran subidos en una red hasta el edificio, ahora existen caminos Abajo, izquierda Milos, la isla donde se encontró, en 1820, la famosa estatua conocida como la Venus de Milo

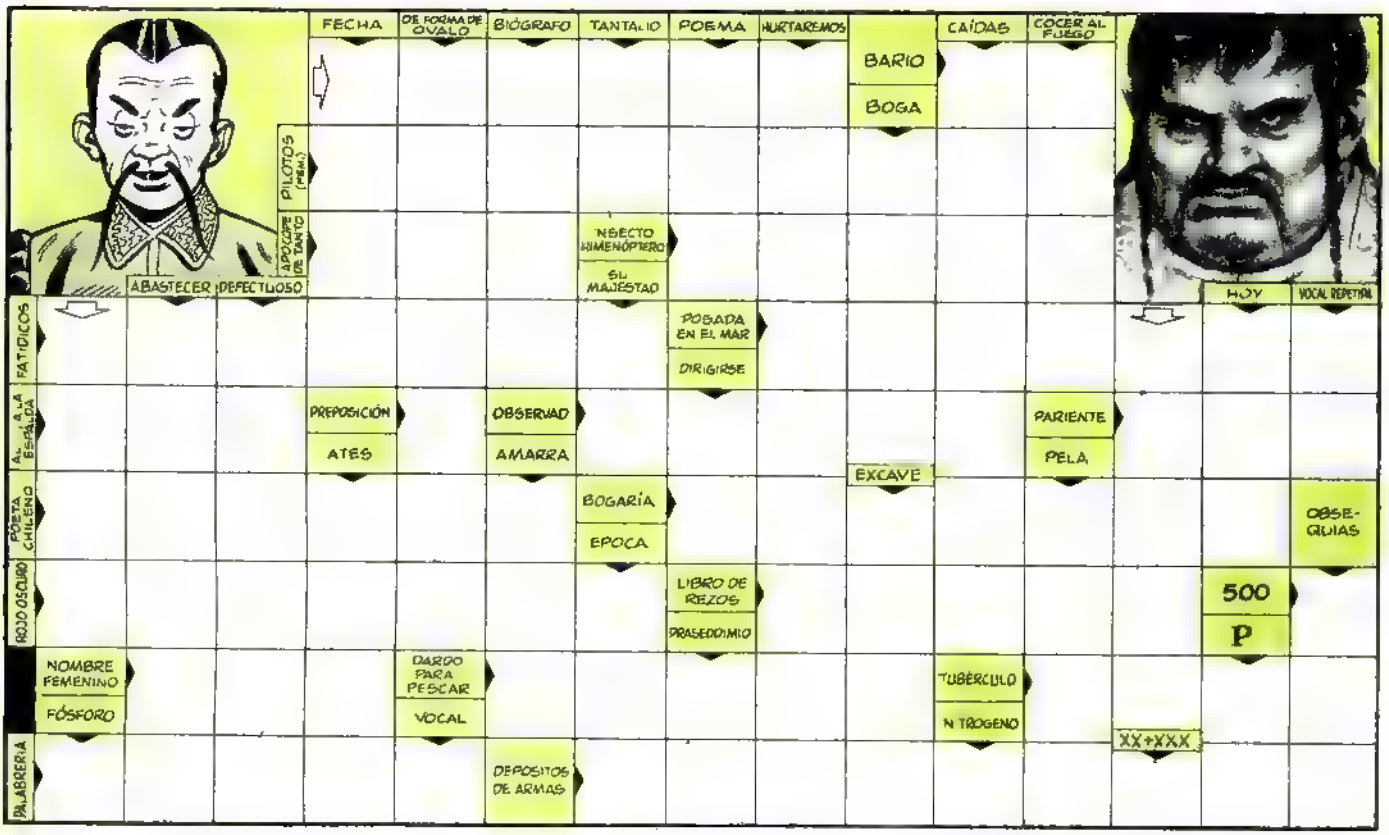
El reino de Grecia, oficialmente llamado Hélade, limita al NO con Albania, al N con Yugoslavia y Bulgaria al NE con Turquía, al E con el Mar Egeo, al S. con el Mediterráneo y al O con el Mar Jónico. Tiene una superficie de 131 944 km2 y 8 850 000 habitantes Según la Constitución la forma de gobierno es la de una monarquía constitucional y hereditaria El soberano ejerce el poder a través de un Consejo de Ministros responsable ante el Parlamento En abril de 1967, las fuerzas armadas dieron un golpe de estado apoderándose del poder El joven rey Constantino trató de suprimir la Junta Militar, pero el intento fracasó y el soberano se vio obligado a abandonar su país. Arriba La aldea de Langadia, en el Peloponeso. De esta fértil región provienen los mejores vinos y las frutas más aromáticas del Mediterráneo Oriental Izquierda Iraclión, el puerto principal de la isla de Creta, fue construido por los venecianos

El territorio griego se divide en dos partes: la región continental y la insular. Esta última incluye a las islas Jónicas, el archipiélago del Mar Egeo, las Cícladas y Creta. En general es un país montañoso, ya que los Alpes Helénicos abarcan gran parte de la Península de los Balcanes. El país es un gran productor de aceite de oliva y de vino. Su economía está basada principalmente en la exportación de productos agrícolas y en el turismo. Viajeros de todo el mundo llegan a visitar las pintorescas islas del Mar Egeo y a gozar de su excelente clima pero sobre todo van a admirar las bellas ruinas históricas. DERECHA: Anualmente los jóvenes de la ciudad de Megara celebran la Pascua de Resurrección bailando danzas típicas que, tienen su origen en las fiestas que se organizaban en esta misma región en honor a la diosa Deméter. Abajo: En la costa sur del Ática se levanta el templo a Poseidón el dios del mar que fue construido en la época de Pericles.

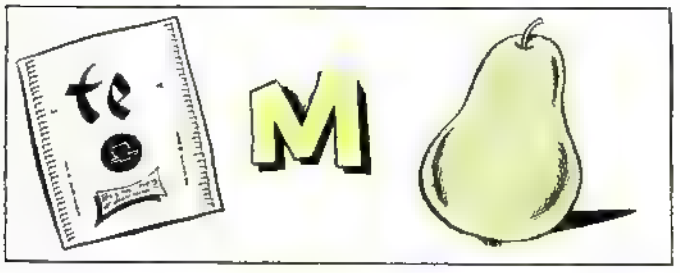
HOWARD FLYNN en la garra del TIGRE

RESUMEN: "EL TIGRE" ES PERSEGUIDO POR EL MÁS PODEROSO BARCO DE LA ARMADA INGLESA, A BORDO DEL CUAL NAVEGA FLYNN.

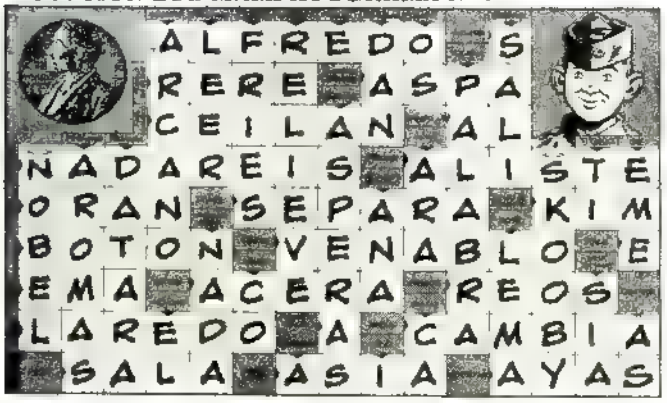
mampatograma



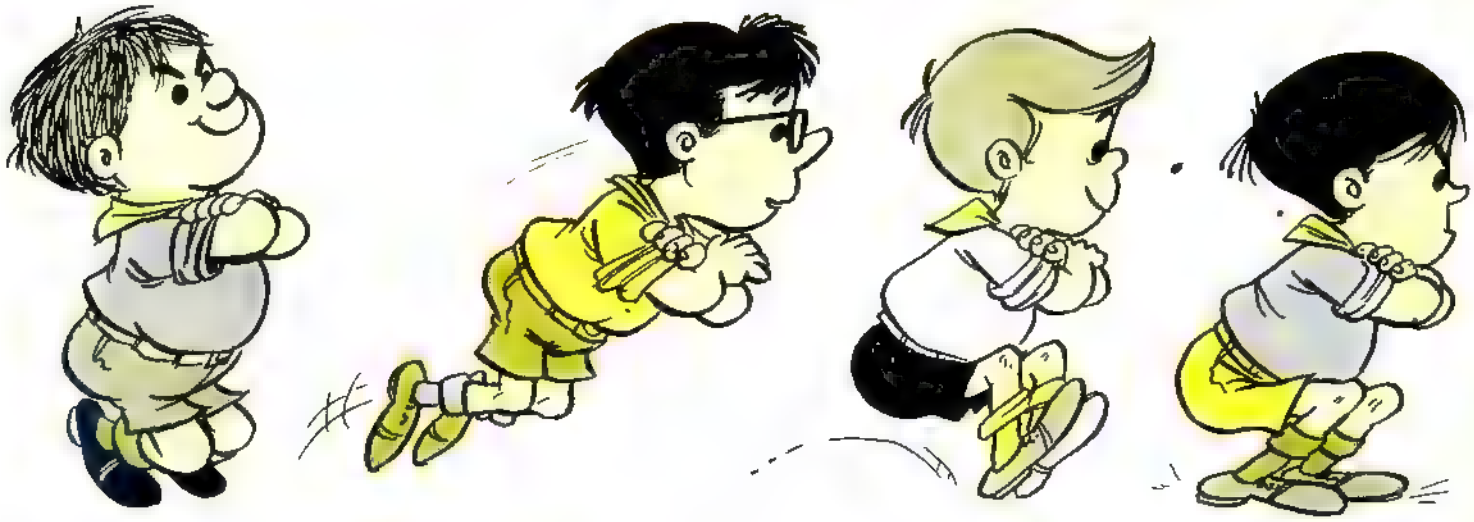
LA SOLUCION EN EL PROXIMO NUMERO



SOLUCION DEL MAMPATOGRAMA Nº 23

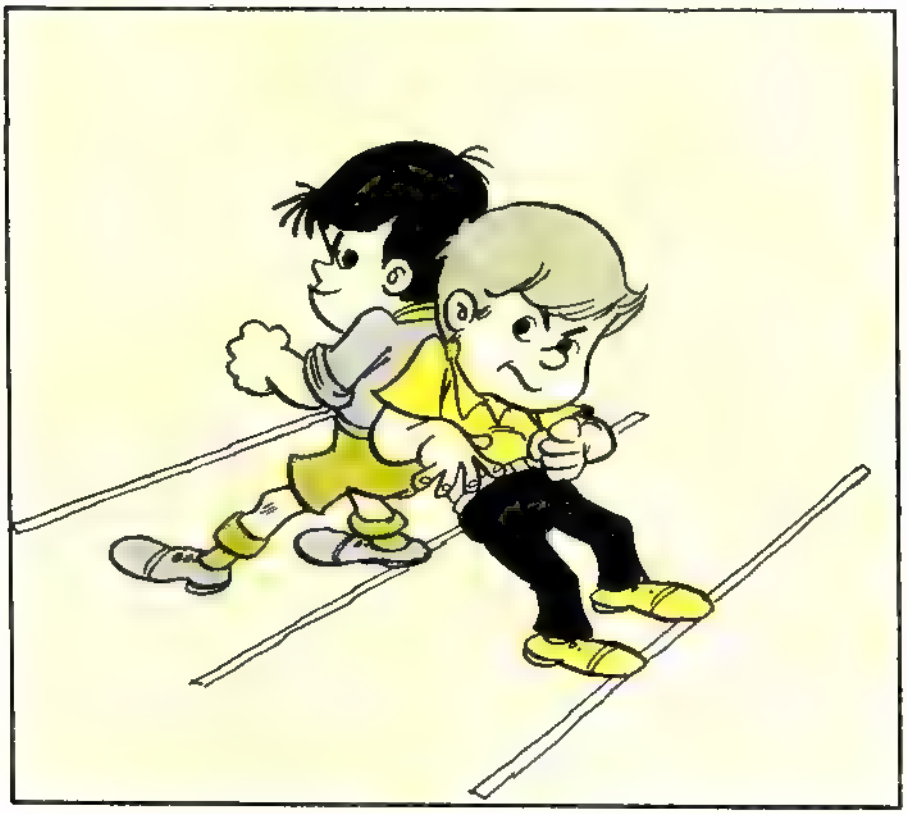


al aire



Hay muchos juegos apasionantes que además sirven para desarrollar un cuerpo fuerte y sano. En vez de pasarse las tardes tirados en la cama oyendo radio o peleando por leseras, hay que organizar entretenciones que contribuyan a darnos agilidad, equilibrio, salud, fortaleza, resistencia, velocidad y flexibilidad.

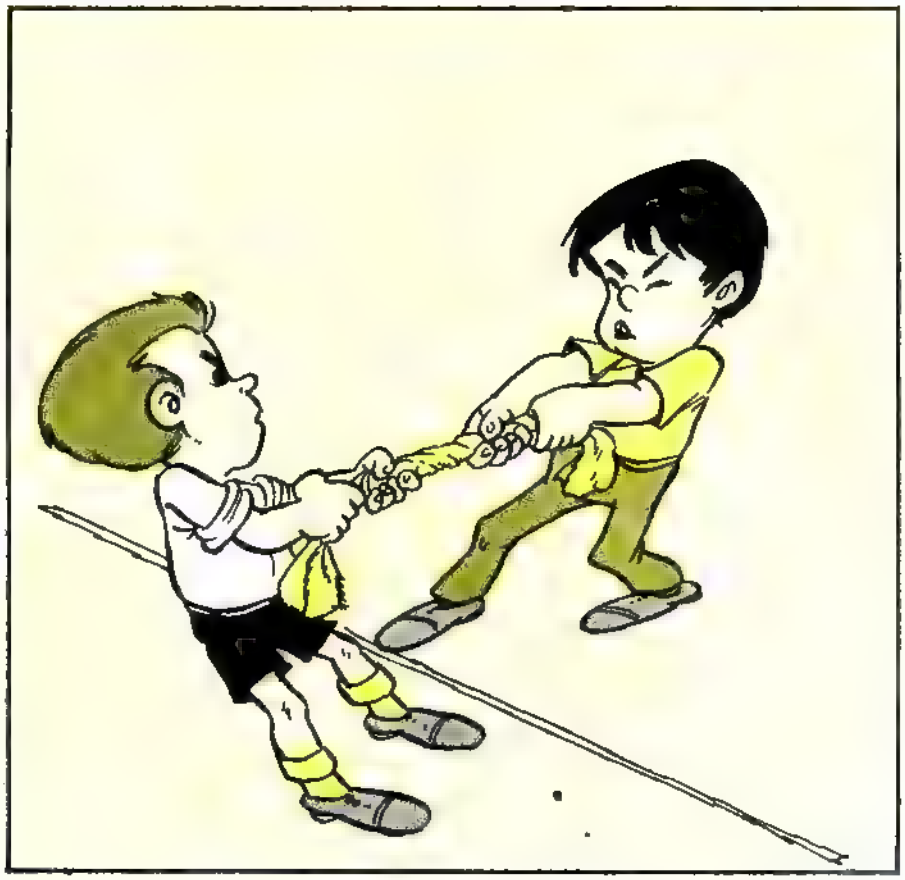
Lucha de Espalda: Se marcan tres rayas paralelas en el suelo separadas por un metro o más. Los dos competidores se paran en la raya del medio, espalda contra espalda. A una señal comienzan a empujar, tratando de que el oponente pase la raya que tiene al frente. Gana el que hace cruzar al otro la raya. No se puede usar las manos, y conviene ponerse zapatillas de gimnasia o zapatos con suela de goma para no resbalar. **(Este juego fortalece las piernas, la espalda, el cuello y los hombros).**



Carrera Rusa: Se paran los corredores en línea a unos 10 metros de la meta. A una señal se ponen de cuclillas con los brazos cruzados frente al pecho y van saltando lo más rápido que puedan con ambas piernas juntas, hasta la meta. El que llega primero gana. **(Este ejercicio fortalece los músculos de las piernas y de los pies).**

libre

Fuerza con Toalla; Los dos jugadores se paran a cada lado de una raya en el suelo, sujetando cada uno el extremo de una toalla enrollada con las dos manos. A una señal los muchachos comienzan a tirar con todas sus fuerzas, tratando de que el oponente cruce la línea divisoria. Pierde el que pasa la línea o suelta la toalla. **(Desarrolla los músculos de los brazos y fortalece las muñecas y los dedos).**



Carrera de Espaldas; Se necesitan por lo menos 4 jugadores. Se ponen de a dos, espalda con espalda, con los brazos entrelazados. Los muchachos que correrán con el otro a cuestas parten a una señal corriendo hasta la meta que debe estar a unos 10 ó 15 metros. Gana la pareja que llega a la meta, cambia y vuelve al punto de partida antes que los demás. El cambio debe hacerse sin soltar los brazos, invirtiendo el orden de los muchachos: el que iba a cuestas transporta al otro. **(Esto desarrolla los músculos de los brazos, hombros y espalda y robustece las piernas).**

HOBBIES

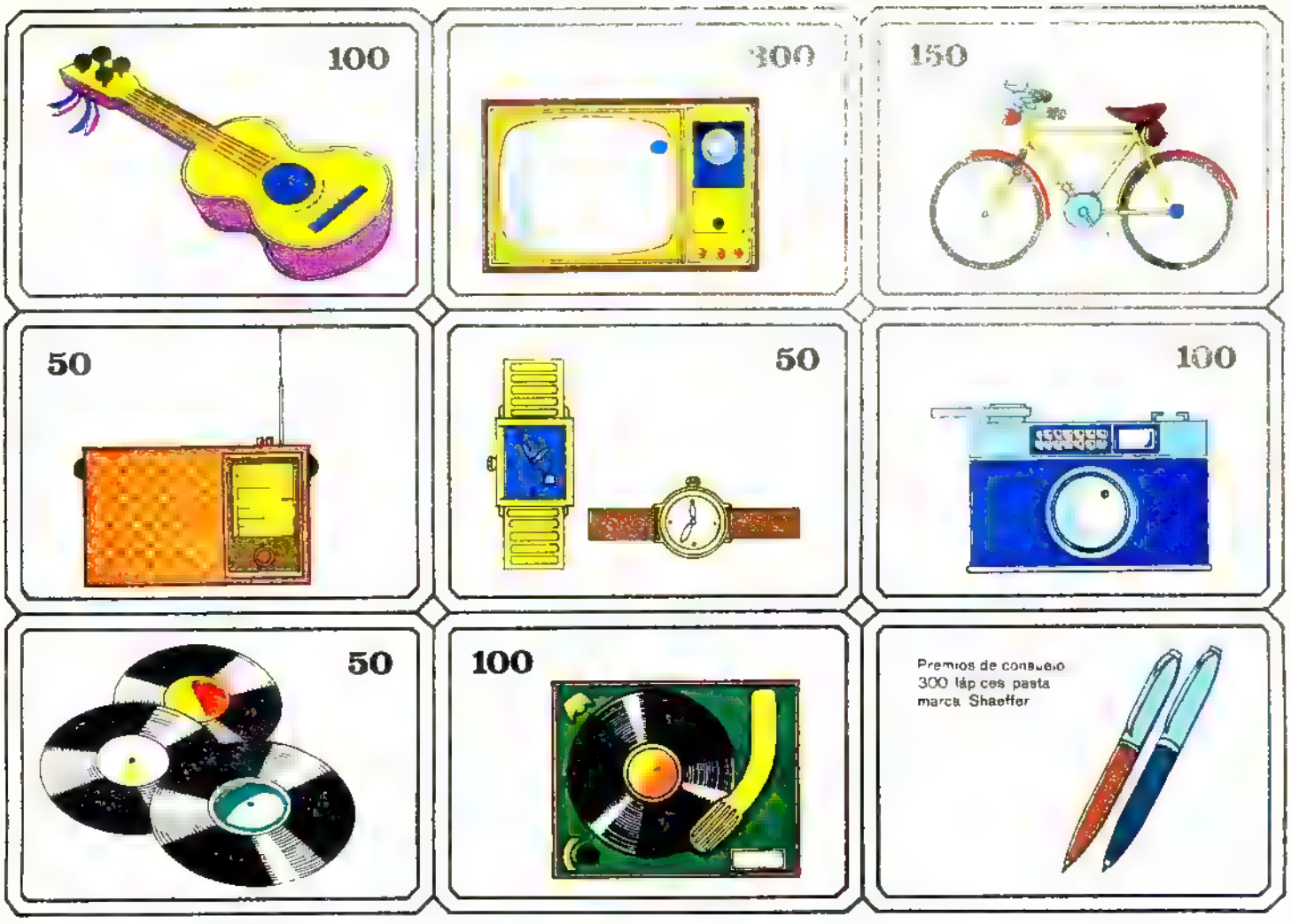
AUTOS EN MINIATURA

Hacía tiempo que estábamos por escribir acerca del hobby de los autos en miniatura. No obstante, a pesar de que el comercio está invadido por estos autitos y vehículos de todo tipo, no encontrábamos a la persona que reuniera una cantidad más o menos apreciable.

Sin embargo, a las oficinas de MAMPATO llegó una carta de Rubén Grubner en la cual nos daba a conocer que poseía trescientos pequeños autos, clasificados por marcas. Rubén tiene 13 años y está en el octavo curso del Instituto Hebreo. Su dormitorio se encuentra poco menos que invadido de bellos vehículos en miniatura. "Yo empecé en este hobby —cuenta— hace exactamente dos años y medio. La forma como comencé a juntar los autitos es bastante curiosa. A mi hermano mayor le compraron una colección grande de estos autos; y al ir sacándolos de las cajas se dio cuenta de que tenía dos repetidos y me los regaló".

Rubén se entusiasmó con la idea de tener "hartos autitos" y siguió el ejemplo de su hermano "porque dos vehículos eran muy poco". "Tuve la fortuna de poder salir al extranjero y mi preocupación mayor se constituyó precisamente en adquirir el máximo de autos posibles. Además, cada vez que algún pariente sale fuera del país le encargo, por lo menos, un autito. Y así poco a poco he llegado a los trescientos". Le preguntamos a Rubén cuál es la razón de que los compre afuera y no aquí en Chile, cuando también los hay. Nos responde: "El problema es que aquí en Santiago son caros y escasos. Porque yo coleccionno de tres tipos bastante difíciles de hallar en el comercio nacional: matchbox, dinkis y corgis".

Entre los vehículos que posee este pequeño coleccionista figuran varios modelos utilizados en seriales de televisión como "Batman" o en películas como las de "James Bond". No obstante, a juicio de Rubén el vehículo más fino que posee es un carro-bomba. "Lamentablemente —dice Rubén Grubner— aquí en Chile no conozco a gente que se dedique a juntar estos autos. Por este motivo, debo conformarme con intercambiar con mi hermano. Acá la gente se los compra a los niños para que jueguen y lógicamente duran muy poco".



Gana los premios que elijas con Milo

Para ganar:

1 Revisa los premios que se muestran más arriba, y elije los que a ti más te gustan, por un valor de 300 puntos. Anótalos al dorso de las etiquetas que enviarás al Concurso Milo.

Por ejemplo:

- 1 televisor que vale 300 puntos, o
- 1 bicicleta (150), 1 tocadiscos (100) y 1 reloj (50), o
- 1 tocadiscos (100), 1 juego de discos (50), 1 radio (50) y 1 guitarra (100),
- o cualquier combinación de premios iguales o distintos hasta 300 puntos.

2 Envía dos etiquetas chicas o una grande de Milo a Clasificador 220, Santiago, en un sobre con tu nombre y dirección al dorso.

3 Si sales favorecido, recibirás todos los premios por un valor de 300 puntos, que anotaste en tus etiquetas. Además, hay cientos de premios de consuelo.

4 Participa en el Concurso Milo que tendrá 3 sorteos, que se llevarán a cabo en Canal 13 de Santiago y 4 de Valparaíso los días:

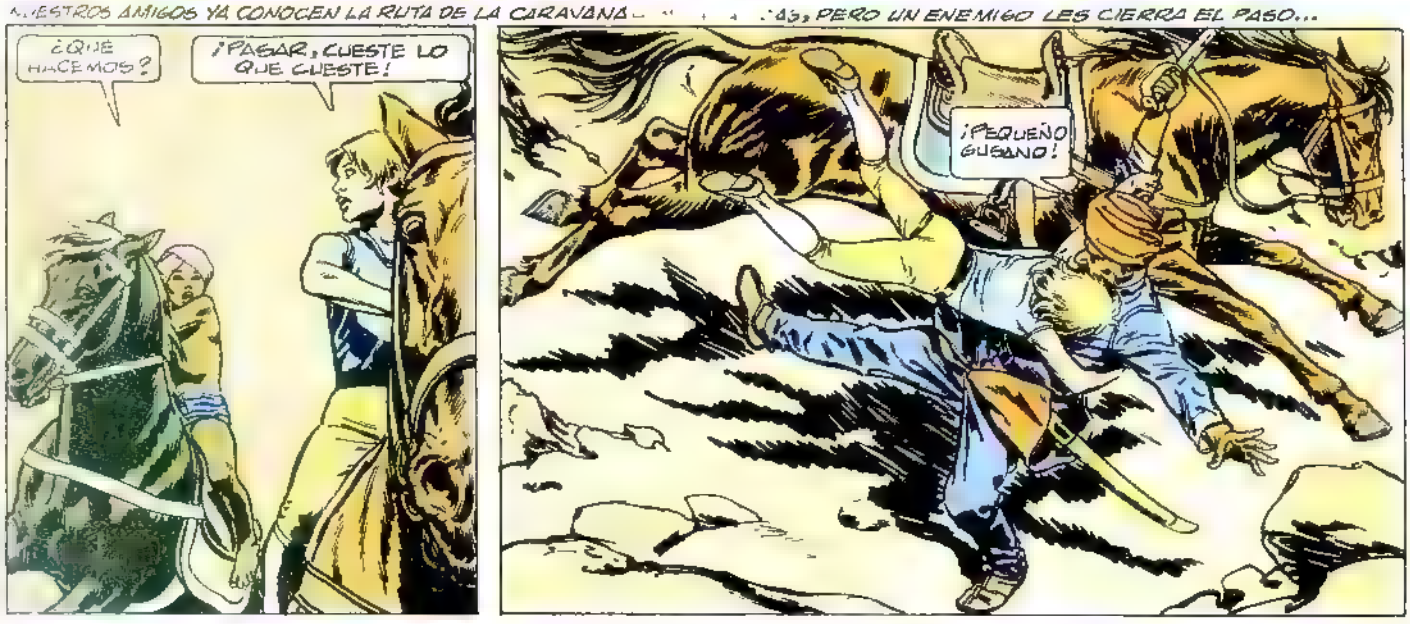
31 de Agosto 1969
28 de Septiembre 1969
2 de Noviembre 1969

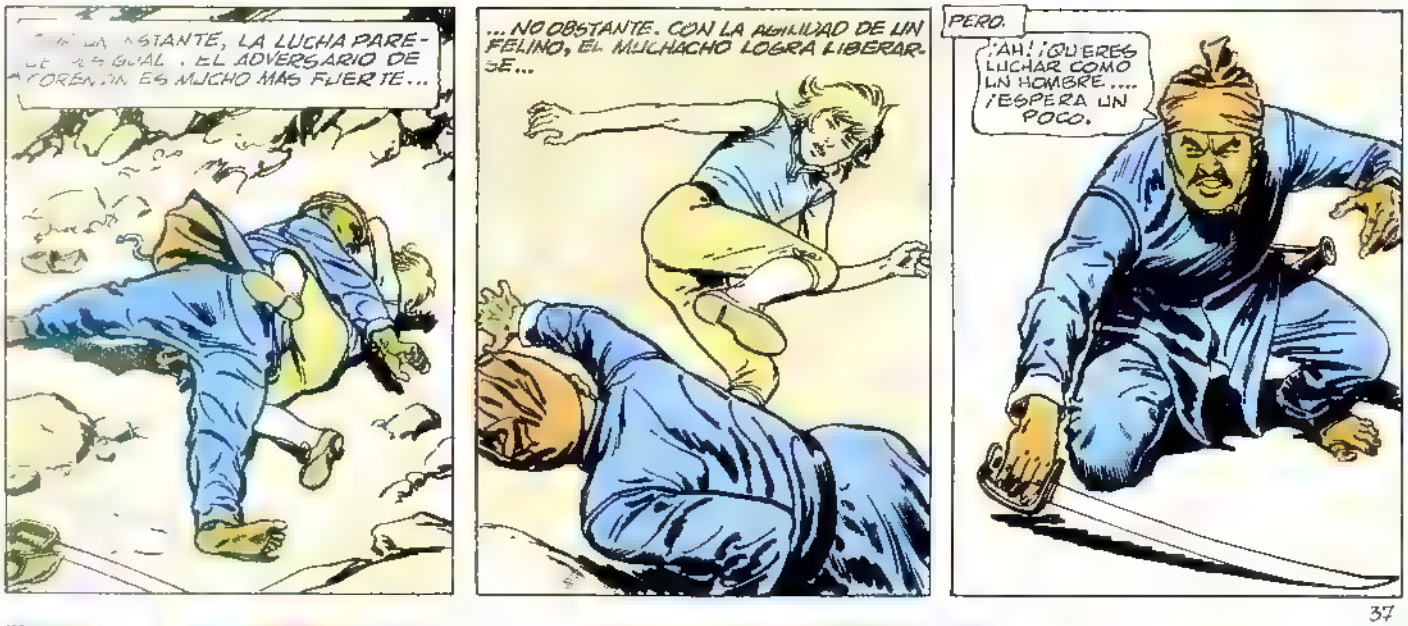
5 Mientras más sobres envíes, más chances tendrás de ganar:

Guitarra	100	puntos
Televisor	300	"
Bicicleta	150	"
Máq. fotográfica	100	"
Tocadiscos	100	"
Reloj hombre o mujer	50	"
Radio portátil	50	"
10 Long-Play	50	"

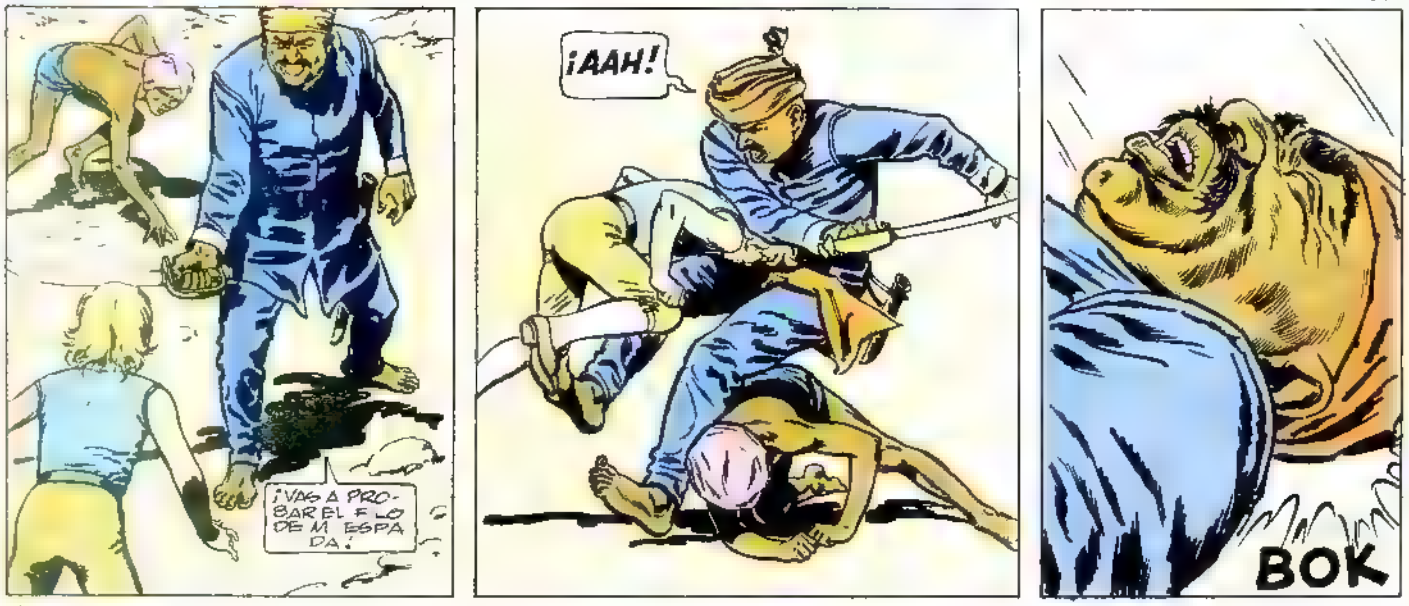
Corentín en EL SIGNO DE LA COBRA

NUESTROS AMIGOS YA CONOCEN LA RUTA DE LA CARAVANA [illegible], PERO UN ENEMIGO LES CIERRA EL PASO...

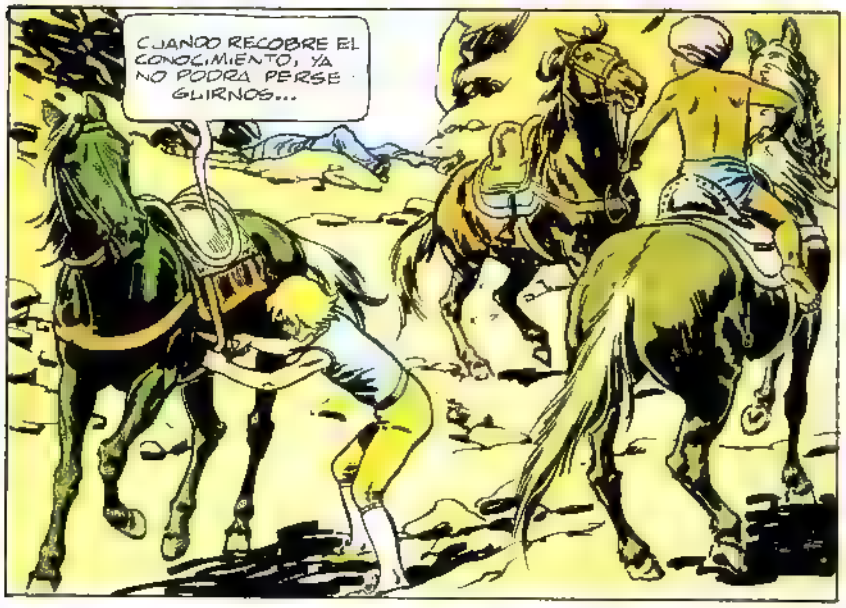


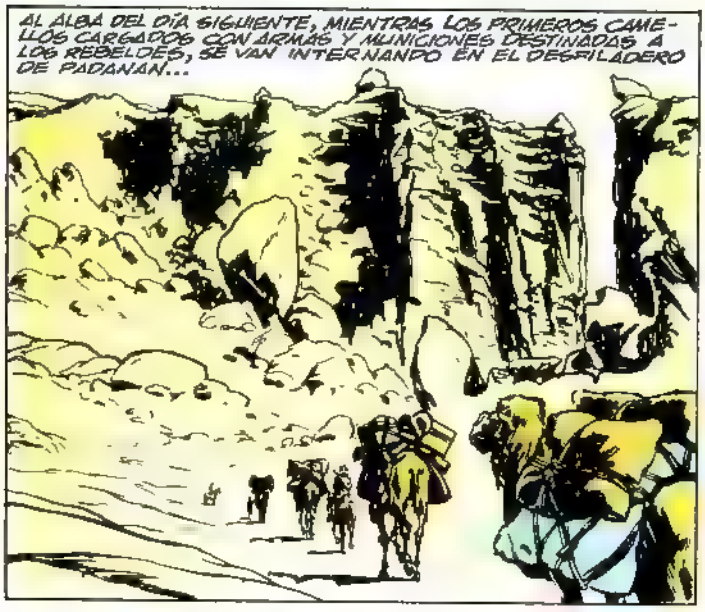


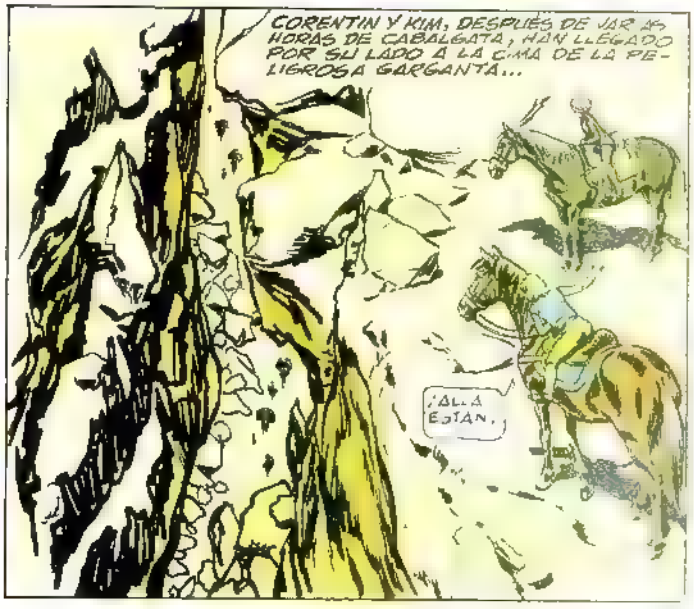
37

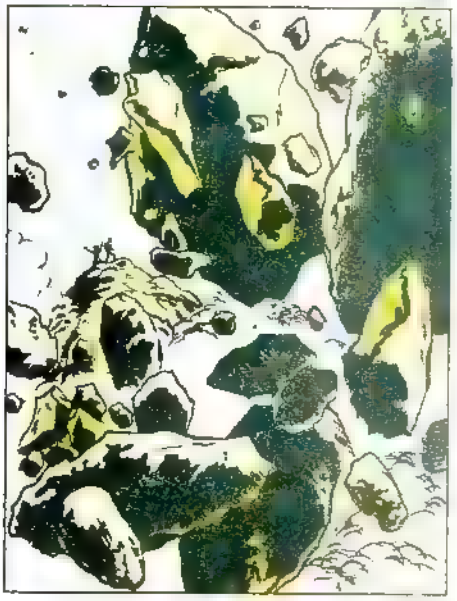


Corentín en EL SIGNO DE LA COBRA









Corentin – EL SIGNO DE LA COBRA

POR AQUÍ Y POR ALLÁ

LA MUERTE DE UN LIDER

Víctima de un ataque al corazón murió Ho Chi Minh —"El que ilumina"—, Presidente de la República Popular de Vietnam del Norte, que durante años ha ocupado primeras páginas de los diarios del mundo a causa de la guerra con Vietnam del Sur. "El Tío Ho", como le decían cariñosamente los norvietnamitas, fue un personaje histórico que luchó por la liberación de su país de las dominaciones extranjeras. Como buen gobernante era un hombre muy preparado que dominaba el inglés, el francés, el chino, el ruso y, lógicamente, el vietnamés. Estudió el confucionismo, el budismo y el cristianismo, dando muestras de poseer una extraordinaria inteligencia. Antes de convertirse en líder del Vietnam del Norte, fue tripulante de barcos —estuvo en Punta Arenas y Valparaíso— y vivió en Londres y EE. UU., donde trabajó de lavapiatos, y luego se trasladó a Francia, donde se ocupó como retocador de fotos. Posteriormente se empapó de las doctrinas revolucionarias en Moscú y permaneció largo tiempo en China. Su muerte juntó en Hanoi a todos los jefes de las potencias comunistas.

GOLPE DE ESTADO EN LIBIA

Izquierda: Después de 18 años de gobierno, fue derrocado el Rey Idriss de Libia, a manos de un grupo de líderes izquierdistas. Libia siempre tuvo gobernantes conservadores y pro occidentales, que no se consideraban partícipes de las ideologías que reinaban en el resto del mundo árabe. Ahora, con jefes izquierdistas, Libia puede pasar a formar parte de los satélites del presidente de la RAU, Gamal Abdel Nasser, creando problemas a los miles de italianos y norteamericanos que viven en su suelo. Libia está ubicada estratégicamente en el Mediterráneo y es una base apetecida por Rusia y EE. UU. Por el momento se desconoce qué rumbo tomarán los nuevos líderes, pero se cree que sucumbirán ante la influencia de Nasser, que quiere la unión de todo el mundo árabe para lanzarse contra Israel.

EMBAJADOR CON SUSTO

Un grupo de terroristas brasileños raptó al Embajador de EE. UU. en Brasil, Charles Burke Elbrick y a cambio de su vida exigió que 15 presos políticos fuesen dejados en libertad. La Dictadura de Brasil tuvo que acceder a esa y otras exigencias de los raptores, enviando a los presos a Ciudad de México, donde recibieron asilo. El problema causó conmoción mundial, porque fue una nueva muestra de que el terrorismo en América Latina cada día toma mayor intensidad. El Embajador pasó susto, pero al fin pudo volver a reunirse con su familia.

DEPO

Hoy nos corresponde ver un deporte llamado béisbol (base-ball, en inglés), que a pesar de no estar muy difundido en nuestro país se juega con mucho entusiasmo en el norte, especialmente en Chuqicamata, Tocopilla y Antofagasta. El béisbol es una actividad que en Estados Unidos vuelve locos a los "gringos", existiendo estadios para sus prácticas que son verdaderos palacios.

El béisbol, para que ustedes se formen una imagen, es muy similar al "tombo" que juegan en los colegios y en las calles. Es decir, uno tira la pelota lejos y tiene que correr a las bases para que no lo "quemen". Este deporte necesita de pocos implementos para practicarlo. Claro está que si lo hacen "en serio" tendrán que incurrir en gastos de uniformes, zapatos, gorros y todo lo demás.

Pero es cuestión de comprarse un bate (palo), una pelota, un guante y "yastá"...

¿QUE ES?

El béisbol se juega entre dos equipos, compuestos de nueve jugadores cada uno, bajo la dirección de uno o más jueces llamados "umpires". El objeto de cada conjunto es ganar el partido mediante la marcación de un mayor número de "carreras" que el adversario.

El atacante aparece en el "home" con el bate y a su espalda está el defensor llamado "catcher".

Aquí se aprecia claramente al bateador, al catcher y al

Los equipos alternan a la defensa y al ataque en períodos denominados "innings". Un partido consta de nueve "innings" y cada uno de ellos tiene dos mitades en las que cada novena (no la de San Pancracio, sino la de los jugadores) tiene la oportunidad de atacar.

Si un partido no tiene un vencedor al cabo de los nueve "innings" se juegan otros tantos complementarios, como sea necesario, hasta que uno de los dos conjuntos tenga por lo menos una carrera de diferencia sobre su adversario.

LA CANCHA

El terreno de juego —o cancha— es un gran ángulo recto, es decir, matemáticos 90 grados. El vértice se conoce como "home" y es el punto de partida para todas las jugadas. De este punto se traza un arco de por lo menos 76,20 metros que une los dos lados del ángulo, cerrando así la cancha y formando lo que se llama "terreno válido". En la práctica este arco tiene sobre 90 metros en las puntas y cerca de 120 metros en el centro, desde la base de "home".

A partir del "home" también se marcan las bases (de ahí el nombre de "base-ball"... ¡oh, qué inteligente!). La primera, la segunda y la tercera, que están a 27,45

RTES

PRIMERA PARTE

BEISBOL

umpire (juez) con sus protectores.

metros la una de la otra. Estas tres bases junto al "home" forman un cuadro denominado "infield" y cuyo perímetro constituye el circuito que deben recorrer los atacantes (No tiene na'que ver con eso que dicen las chiquillas: "ay que tipo más atacante"...) para anotar puntos a favor o "carreras".

BATE Y PELOTA

El equipo atacante tiene como arma ofensiva el "bate" (que no guarda ninguna relación con el bate, bate, chocolate), que es un mazo (llamémosle palo) de madera firme, pero liviano, de no más de 68 milímetros de diámetro en su parte más ancha y no más largo de 1,08 metros.

La pelota es de hilo de lana y algodón enrollado sobre un centro de corcho y goma, y luego forrada con cuero de caballo y cosida con hilo grueso de color rojo. Pesa 142 gramos y su circunferencia es entre 24 y 29 centímetros.

El equipo defensor pone en juego la pelota, la que debe golpear el atacante para "ganarse el derecho" a iniciar su ruta por el circuito de bases tratando de anotar una "carrera" a favor. Los defensores tratan de atrapar la pelota golpeada por el atacante mediante guantes o mitones de cuero relleno.

UBICACION

La ubicación de los hombres en la cancha (que para entenderla hay que tener nociones básicas de geometría) es la siguiente:

En el equipo que defiende, seis de sus integrantes se colocan en el "infield" y tres de ellos fuera de esa zona. El terreno detrás del "infield" se denomina "outfield" (¡el medio descubrimiento!) o jardín.

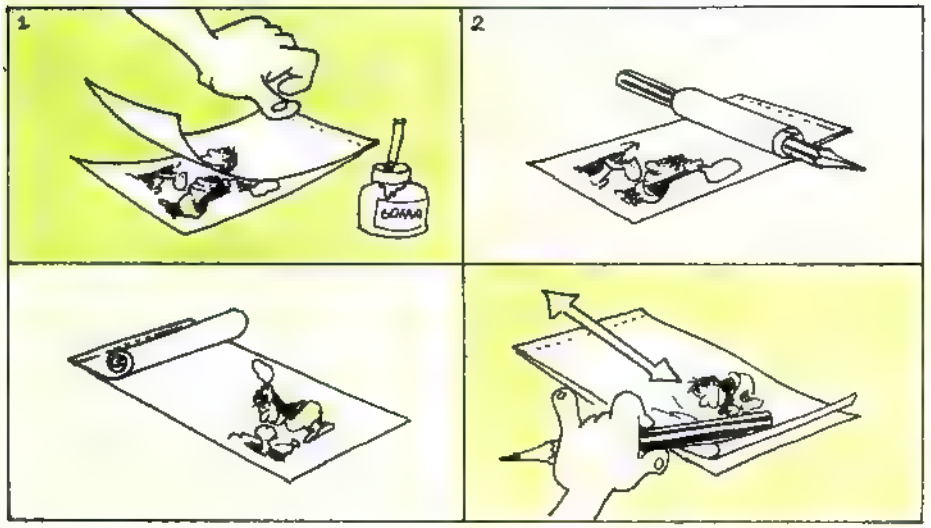
El jugador que se ubica detrás de la base de "home" es conocido con el nombre de "catcher" o receptor; a su derecha y cuidando la base inicial se encuentra el llamado Primera Base; a la derecha de éste el Segunda Base y cerrando el cuadrado el Tercera Base. Entre el segunda y tercera base se halla un defensor llamado "Short Stop" o sea "Parador Corto". Los hombres que juegan en el campo detrás del "infield" son los "outfielders" o jardineros y se distinguen en Derecho, Central e Izquierdo —según su ubicación—, siendo el Derecho el que se coloca detrás de la Primera Base. En el centro del cuadrado se ubica el "Pitcher" o lanzador, hombre de gran responsabilidad.

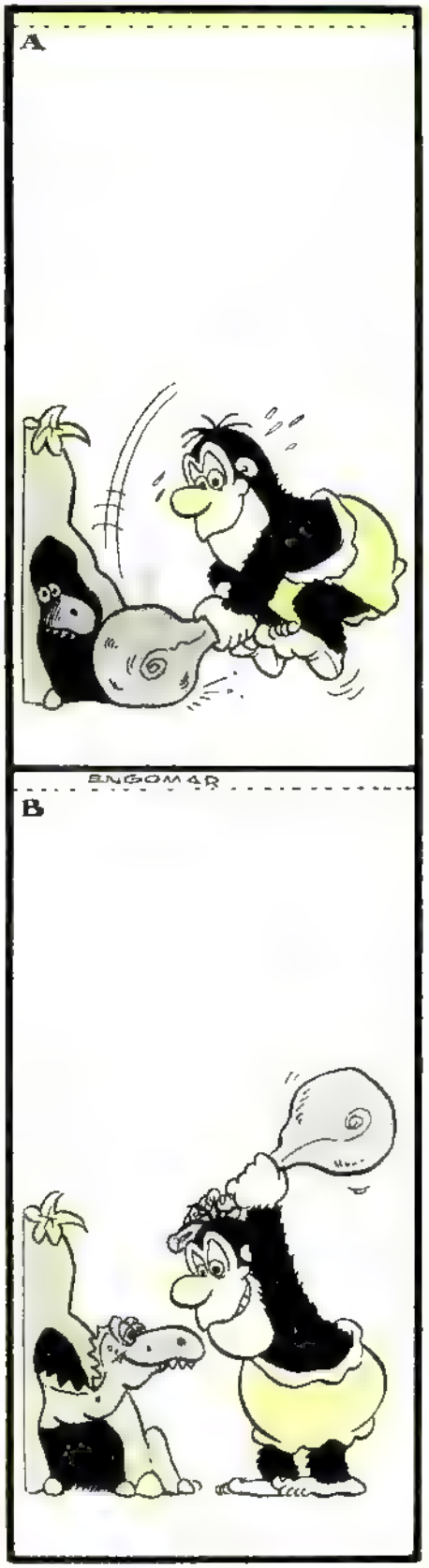
El jugador que aparece caído ha ganado su base (el pie derecho en la almohadilla) y el defensor no ha logrado anular la carrera.

JUEGOS

DIBUJOS ANIMADOS

PARA HACER QUE OGÚ COBRE VIDA EN ESTA EMOCIONANTE ESCENA DE CAZA, RECORTA LOS DOS CUADROS DE LA DERECHA POR LA LÍNEA GRUESA. (O CÁLCALOS EN UNA CARTULINA). PEGA LA PARTE SUPERIOR DEL CUADRO "A" SOBRE EL SECTOR MARCADO: "ENGOMAR" DEL CUADRO "B". (FIG. 1) UNA VEZ SECA LA GOMA, ENROLLA EL CUADRO "A" CON UN LÁPIZ, DE MANERA QUE QUEDE COMO EN LA FIGURA 2. TOMA DE LA PARTE SUPERIOR AMBOS CUADROS Y HAZ DESLIZARSE RÁPIDAMENTE UN LÁPIZ SOBRE EL DIBUJO SUPERIOR, HACIA ARRIBA Y HACIA ABAJO, DE MODO QUE ÉSTE SE ENROLLE Y SE DESENROLLE.





PALMENIA PIZARRO

LOS BEACH BOYS

...ERES LA PRIMERA NIÑA QUE CONOZCO...

...QUE ANDA TAN BIEN EN BICICLETA...

...QUE JUEGA TAN BIEN AL FUTBOL Y LAS BOLITAS...

...Y QUE HAGA GLOBOS TAN GRANDES...

¡PERO LASTIMA QUE SEAS MUJER!

BUUUUUM

chicle

GLOBO ADAMS*

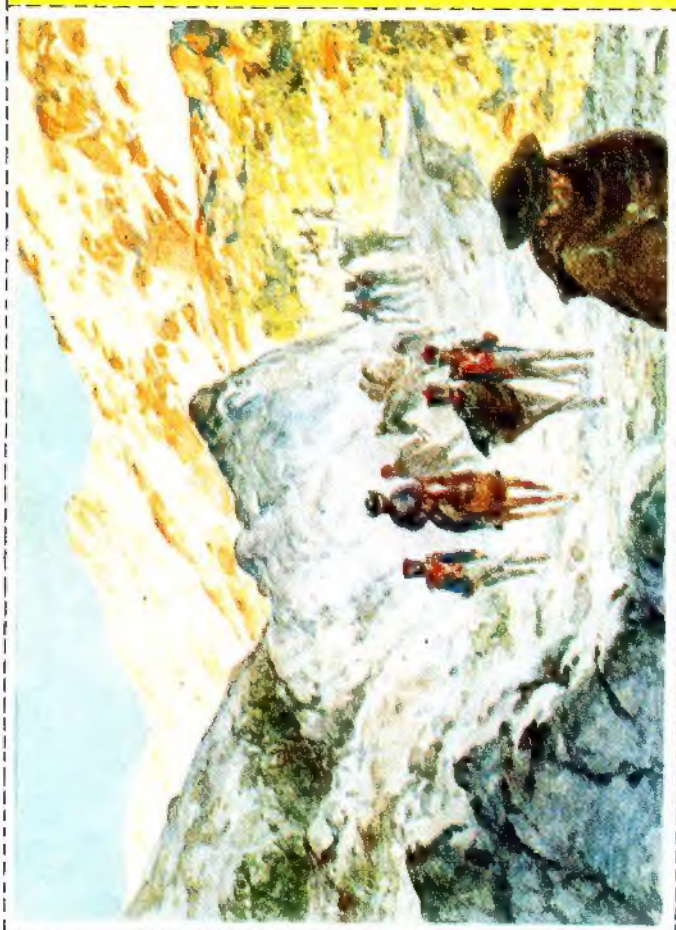
UN PRODUCTO DE CHICLE ADAMS* S.A.C.I.

*M.R.

LA RECONQUISTA

JOSE DE SAN MARTIN

EMIGRACION DE MENDOZA



MARCO DEL PONT